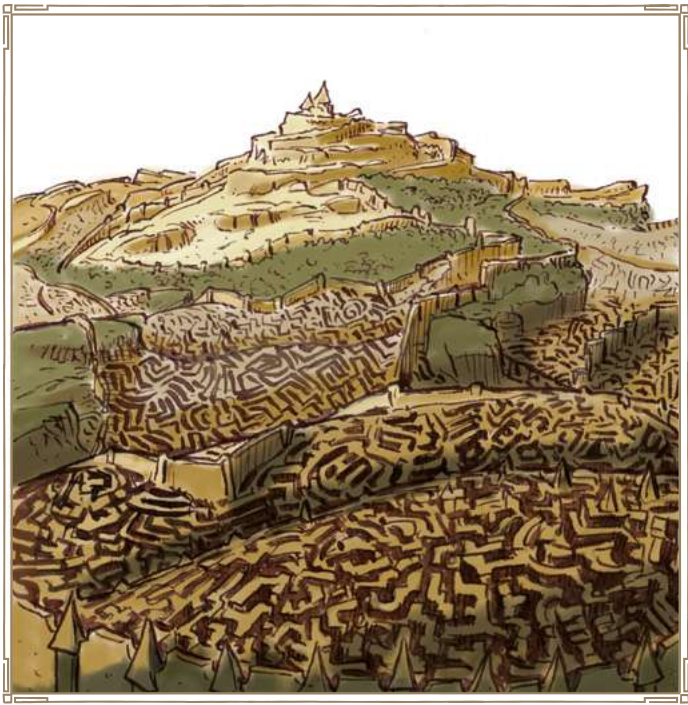
Jim Henson's™

LABYRINTH™

Il Gioco d'Avventura

The LABYRINTH

Prefazione

Salve, benvenuti a Labyrinth di Jim Henson: il Gioco d'Avventura ("Labyrinth" per brevità). Questo libro contiene tutto ciò che occorre per giocare e allestire la vostra versione personalizzata del Labirinto. Vi siete mai domandati: e se Sarah avesse chiesto alle Mani Premurose di andare su, invece che giù? Avete mai fantasticato su come ve la sareste cavata voi in quel mondo pericoloso ed emozionante? Avete mai desiderato di plasmare un mondo con la vostra mente, proprio come Jareth? Con questo gioco potrete rispondere a queste e altre domande, con l'aiuto dei vostri amici e di un paio di dadi.

Soprattutto, questo libro fornisce gli strumenti necessari per creare le vostre storie nel mondo fantastico ideato da Jim Henson e Brian Froud. È nostra speranza che vi divertiate a esplorarlo e renderlo vostro.

Sommario

Avventura: **BEN MILTON**
Regole: **JACK CÆSAR**
Revisione: **CHRIS CÆSAR & ALESSIO CAVATORE**
Illustrazioni: **BRIAN FROUD**
Progetto grafico & impaginazione: **PETE BORLACE & CHRIS CÆSAR**
Correzione bozze: **MARK POLLARD**

Illustrazioni aggiuntive: **CHRIS CÆSAR**
JOHNNY FRASER-ALLEN
RALPH HORSLEY
REBECCA MORSE
DAN MUMFORD
JEFF STOKLEY

Edizione Italiana a cura di Need Games
Direttore Editoriale: **NICOLA DEGOBBIS**
Supervisione: **MARCO MUNARI**
Traduzione: **MARCO CROSA**
Revisione: **LAURA CARDINALE**
Impaginazione: **MARCO MUNARI**
Cacciatore di Errori: **ALBERTO ORLANDINI**

Autori Ospiti

Banditi Levascarponi: **ANONIMO**
Asilo dei Virgulti: **ZAK BAROUH**
Segreta: **JENNIFER BROZEK**
Tuttonero: **CHRIS CÆSAR**
Rorrin Demad: **JACK CÆSAR**
La Cerca di Ededrone: **ALESSIO CAVATORE & HUGO PRITCHARD-LAW**
La Spada Caparbia: **SAMUEL POOTS**
Vecchi Vestiti Cattivi: **PATRICK STUART**
Il Torneo: **MATTHEW WARD**

Grazie a

JIM FORMANEK
CARLA DELLAVEDOVA
SHANNON ROBLES.

TM & © The Jim Henson Company/Labyrinth Enterprises. I marchi e loghi JIM HENSON'S e LABYRINTH, i personaggi e gli elementi sono marchi registrati di The Jim Henson Company. Il film © 1986 Labyrinth Enterprises. Tutti i diritti riservati. River Horse e River Horse Games sono denominazioni commerciali di River Horse (Europe) Ltd. River Horse, il logo River Horse sono ®, TM e/o © 2020 River Horse. River Horse: Lenton Business Centre, Lenton Boulevard, Nottingham, NG7 2BY, United Kingdom. Conservare queste informazioni per i propri archivi. I componenti effettivi potrebbero differire da quelli mostrati. Stampato in Cina.

REGOLE

Di primo acchito il Labirinto può sembrare ingiusto, ma esiste un ordine in mezzo al caos. Ogni gioco ha le sue regole da infrangere e piegare, anche se non si sa quali siano...

COME INIZIARE

Cos'è un gioco d'avventura?

Questo libro è un gioco d'avventura. Questi giochi, chiamati anche giochi di ruolo, prevedono la partecipazione di due o più giocatori. Uno di essi diventa il Re (o Regina!) dei Goblin, mentre tutti gli altri sono personaggi (in breve, "PG").

L'ideale è un gruppo di cinque persone: il Re dei Goblin e quattro personaggi. Sono possibili anche gruppi di altre dimensioni, ma consigliamo di non superare i sei personaggi per non rendere la partita troppo difficile da gestire.

Tutti i giocatori si siedono attorno al tavolo, quindi il Re dei Goblin aiuta ognuno di loro a creare un personaggio da interpretare. Questa fase è molto divertente: ognuno di voi dovrà rispondere alla domanda: "Immaginate di essere nel film Labyrinth di Jim Henson. Che personaggio vi piacerebbe interpretare?"

Ad esempio, potreste dire: "Sarò un Goblin di nome Flözzol, un tipetto furtivo che cerca sempre di ottenere il meglio da un accordo!"

Il Re dei Goblin vi aiuterà quindi a compilare la scheda del vostro personaggio: su di essa vengono annotati i suoi tratti e difetti, come spiegato più avanti.

Quando tutti i personaggi sono stati creati, il Re dei Goblin inizia a raccontare una storia ambientata nel Labirinto, nella quale i giocatori recitano il ruolo di protagonisti!

Quindi, per esempio, il Re dei Goblin potrebbe dire: "State attraversando una sezione delle mura del Labirinto e vi imbattete in un Goblin con l'elmo indossato al contrario. Da qualche parte nei paraggi si sente arrivare una risatina fievole ma maligna. Che cosa fate?"

Tutto ciò che ho fatto,
l'ho fatto per te.
Io non muovo le stelle per nessuno.

- Jareth

Ora il gruppo deve discutere da che parte andare. Concordata la direzione, la si comunica al Re dei Goblin, il quale continua a narrare la storia, dicendo al gruppo cosa succede nella direzione intrapresa. In questo modo, la trama dell'avventura si sviluppa e il gruppo incontra altri personaggi e strane creature, esplora parti nuove e familiari del Labirinto, affronta sfide e risolve indovinelli mentre prosegue verso l'obiettivo della sua missione.

IL MIO LABIRINTO

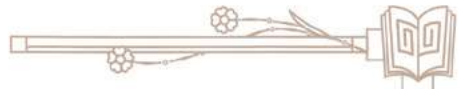
Questo libro include molti strumenti e un'avventura già pronta da giocare in una o più sessioni di Labyrinth.
È importante che ogni Re dei Goblin e ogni giocatore usi gli strumenti per creare la sua versione personale del Labirinto: sentitevi perciò liberi di cambiare nomi, luoghi e regole per adattarla al vostro gruppo. Ogni gruppo è composto da persone diverse che hanno idee differenti, e quale reame è plasmato dalla nostra immaginazione più del Labirinto?

Che cosa mi serve?

Per giocare a Labyrinth vi serviranno alcune cose. Non preoccupatevi, molto probabilmente le avete già in casa!

Questo libro

Il libro contiene quasi tutto il necessario per giocare: regole per creare e interpretare i personaggi e un'avventura da vivere mentre andate in cerca di ciò che è stato perduto!

Prima di procurarvi il resto, vi consigliamo di sfogliare il libro e farvi un'idea di come si svolge il gioco; potrete quindi andare a cercare gli altri materiali.

Questi dadi

In Labyrinth si usano dadi chiamati D6, i comuni dadi a sei facce. L'incisione del gufo sostituisce l'1. I dadi servono per rappresentare l'elemento casuale nel Labirinto e indicano il risultato di molte azioni descritte più avanti.

Carta, matite e gomme

Può essere utile che i giocatori abbiano a disposizione matite e fogli di carta per prendere appunti mentre viaggiano nel Labirinto. Le gomme servono sempre, anche se non fate errori!

Scheda del Re dei Goblin

Così come i personaggi hanno le loro schede, anche il giocatore che interpreta il Re dei Goblin ne riceve una per descrivere l'aspetto del Re, annotare i personaggi non giocanti ("PNG"), quanto tempo resta ancora ai giocatori e altri appunti speciali. La scheda del Re dei Goblin può essere fotocopiata a pagina 8, scaricata dal sito needgames.it oppure disegnata a mano.

Schede dei personaggi

Ogni giocatore che non sia il Re dei Goblin avrà bisogno di una scheda per annotare l'equipaggiamento, i tratti e i difetti del suo personaggio. Le schede dei personaggi possono essere fotocopiate a pagina 9, scaricate dal sito needgames.it oppure disegnate a mano.

RITRATTO
NOME:
STIRPE:
DESCRIZIONE:
ORE
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
PNG
TRATTO
DIFETTO
NOTE
NOTE:

NOME:
STIRPE:
SCOPO:
RITRATTO
TRATTI
DIFETTI
NOTE:
EQUIPAGGIAMENTO
DESCRIZIONE

Come gestire una sessione di Labyrinth

Avete il privilegio di svolgere un ruolo cruciale in questo gioco. Siete il Re dei Goblin! Fare il Re dei Goblin è un po' come essere il padrone di casa durante una cena: deve aiutare tutti gli altri a divertirsi, ma è un compito che dà anche enormi soddisfazioni. Ogni partita è diversa dalle altre e dovrete leggere le regole prima di presentarla ai giocatori, ma seguendo questi consigli potrete garantire che il gioco scorra perfettamente.

Nota: l'idea di unire l'esperienza di Labyrinth a un invito a cena non è affatto male!

Passo 1. Rilassatevi

La prima cosa da fare è entrare nell'atteggiamento mentale del Re dei Goblin. Avviate il film Labyrinth sulla vostra TV, trovatevi la poltrona più grande e comoda che avete e sedetevi con questo libro. Preparatevi: state per compiere il primo passo per diventare il Re dei Goblin.

Passo 2. Leggete le regole

Assicuratevi innanzitutto di avere afferrato le regole del gioco (pagg. 22-33) al meglio delle vostre possibilità. Non è necessario che le impariate tutte a memoria, ma sapere qualcosina prima di iniziare a giocare può farvi risparmiare parecchio tempo al tavolo. Alcune regole chiave sono anche stampate sul segnalibro: usatele come promemoria mentre procedete.

È contro le regole tirare le teste altrui!

- Fiammetto

Passo 3. Leggete in anticipo

L'avventura inclusa in questo libro va da pag. 38 a pag. 255! Non occorre studiarla a menadito, ma è utile conoscerne il tema generale e magari riflettere su qualche PNG o svolta narrativa. Mentre leggete, può essere utile annotare qualche appunto come promemoria di nomi e luoghi. Vi consigliamo di leggere almeno la scena introduttiva a pag. 40 e i suggerimenti per il Re dei Goblin a pag. 34.

Passo 4. Create i personaggi

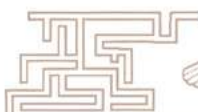
Notate che questo è il primo passo che richiede la presenza degli altri giocatori. Finora avete letto tranquillamente per conto vostro e ormai conoscete le regole e l'avventura che volete narrare. Radunate i vostri amici e aiutateli a eseguire la sezione "creare i personaggi" a partire dalla pagina seguente.

Passo 5. Avvio

Riproducete il tema musicale dei titoli di testa del film Labyrinth su un dispositivo multimediale di vostra scelta.

Passo 6. Giocate l'avventura!

Dunque, sapete come giocare, conoscete lo svolgimento della storia e avete chiamato a raccolta i vostri amici. È ora di condividere con loro la storia! Gestire il Labirinto può essere un'esperienza assai soddisfacente, ma la prima volta anche un po' scoraggiante. A pag. 34 troverete un breve elenco di suggerimenti e consigli da tenere a mente mentre svolgete l'avventura.

Per iniziare l'avventura, andate a pag. 40.

Creare i personaggi

Dunque avete preso questo libriccino rosso e radunato i vostri amici. Ora dovete decidere quale ruolo ognuno di loro dovrà interpretare. Il Re dei Goblin si occupa di descrivere le scene e controllare gran parte del Labirinto, ma i protagonisti della storia sono i personaggi dei giocatori (o PG). Potete creare i personaggi che vivranno le avventure nel Labirinto seguendo i passi descritti nelle prossime pagine.

Lo so che sei tornato
per aiutarmi,
e so che sei
mio amico.

- Sarah

Passo 1. Preparatevi!

Fotocopiate la scheda del personaggio all'inizio di questa sezione (o scaricatela dal sito needgames.it) e posatela sul tavolo davanti a voi. La scheda comprende dei riquadri da compilare, lo spazio per un ritratto e molto spazio per prendere appunti. Proseguendo in questo capitolo annoterete le informazioni e imparerete a conoscere il vostro personaggio.

Gli esempi in corsivo seguono un gruppo che svolge la fase di creazione dei personaggi.

Karen ha acquistato Labyrinth *in un negozio di giochi e lo ha già letto un po' (non può vedere questo testo in corsivo, quindi non preoccupatevi). Decide di radunare alcuni amici una domenica pomeriggio e provare a giocare. Dato che ha già letto questa prima parte, si sente pronta ad aiutare gli altri a creare i loro personaggi. Stampa cinque schede (è sempre una buona idea averne qualcuna di ricambio) e cerca qualche matita prima di introdurre i suoi amici (Michael, Amy, David e Nicole) nel magico mondo del Labirinto.*

Passo 2. Scegliete la stirpe

Ogni personaggio è una creatura di qualche tipo. Sceglietene una dall'elenco qui sotto e scrivetela sulla scheda del personaggio alla voce "Stirpe". Ogni razza ha il suo posto nel Labirinto e ciascuna ha i suoi punti di forza e debolezza, che diventeranno chiari mano a mano che procederete nel gioco.

Stirpe	Tratti/Difetti
Bestione Cornuto	Controllare Oggetto Molto grande
Cavaliere del Tempo Che Fu	Onorevole
Fiammetto	Arti Staccabili Dita di Fuoco
Goblin	Caratteristiche Goblin
Nano	Lavoro Equipaggiamento
Umano	Tratto Aggiuntivo
Verme	Molto Piccolo Scalare Muri

QUESTO È STRANO!

Le razze elencate qui sono solo alcuni dei popoli che abitano nel Labirinto. Se questa è la vostra prima esperienza con i giochi di ruolo, vi consigliamo di scegliere una di queste. Se avete già giocato, però, può essere interessante ideare una razza da zero e decidere cosa la rende unica. Cercate di pensare a qualcosa di buffo e interessante, ma che non sia troppo potente. Ricordate che spesso sono proprio i limiti, oltre alle opportunità che gli sono date, a essere interessanti. Come sempre, il Re dei Goblin ha l'ultima parola su ciò che è o meno concesso.

Nano

I Nani sono i tuttofare del Labirinto e li si vede spesso intenti ad aggiustare i muri o ad accudire i giardini. Un personaggio Nano deve scegliere la sua professione e inizia il gioco con un oggetto che gli sarebbe utile in quel lavoro. Scegliete dalla tabella qui sotto o ideate la vostra carriera preferita.

	Lavoro	Arnese
1	Giardiniere	Cesoie
2	Muratore	Martello e scalpello
3	Disinfestatore	Spruzzatore a soffietto
4	Stuccatore	Cazzuola
5	Idraulico	Chiave inglese
6	Falegname	Sega a mano

Sulla scheda del personaggio, annotate il lavoro sotto "Tratti" e l'arnese sotto "Equipaggiamento".

Fiammetto

L'unica testa che potete lanciare è la vostra! I Fiammetti sono creature coperte di soffice pelliccia arancione e sono sempre pronti a fare festa. La loro capacità più notevole è il potere di staccarsi gli arti a piacimento e muoverli mentre sono lontani dal corpo – molto utile per guardare dietro gli angoli! Un personaggio Fiammetto deve stare attento a dove mette gli arti durante un'avventura, o potrebbe non ritrovarli più! I Fiammetti sono anche capaci di sprigionare piccole fiammelle dalle punte delle dita, il che risulta utile per illuminare oscure segrete.

Sulla scheda del personaggio, annotate **Arti Staccabili** e **Dita di Fuoco** sotto "Tratti".

Ogni volta che perdete una parte del corpo nel Labirinto, ricordate di annotarlo sotto "Difetti".

Goblin

I Goblin possono avere qualsiasi forma, dimensione, colore e personalità. Sono di gran lunga le creature più comuni nel Labirinto e sono liberi di visitare senza rischio molte aree in cui altri personaggi non oserebbero neanche addentrarsi. Tutti i Goblin giurano fedeltà al loro Re e di conseguenza molti di loro non agirebbero mai contro di lui. Per interpretare un Goblin dovrete trovare un'ottima motivazione per cui sia diventato un rinnegato, che agisce contro i desideri del suo padrone. D'altro canto, questo tratto garantisce che la maggioranza degli altri Goblin penserà che siate dalla loro parte!

Sulla scheda del personaggio, annotate **Caratteristiche Goblin** sotto "Tratti".

Desidero proprio che i Goblin ti portino via, all'istante!

- Sarah

Umano

Gli Umani sono un'autentica stranezza nel Labirinto. Per lo più vi arrivano dal nostro mondo e pochi vi rimangono molto a lungo. Un personaggio Umano è considerato strano ed esotico da molti abitanti del Labirinto, alcuni dei quali reagiscono alla sua presenza con ostilità. Gli Umani possono essere piuttosto abili in molte cose, capaci di competere con buona parte delle altre razze in atletica, competenze accademiche e curiosità sulla musica pop degli anni '70. La loro prospettiva unica gli consente talvolta di risolvere problemi che i locali non si rendevano nemmeno conto di avere.

Gli Umani possono scegliere un Tratto in più dall'elenco nella prossima sezione, dove troverete la spiegazione dei vari Tratti.

IL PAESAGGIO DEI SOGNI

Quasi tutti gli umani che finiscono nel Labirinto scoprono che esso si modella sulla loro mente, realizzando peculiari collegamenti tra le loro vite terrene e i personaggi del Labirinto. Se il vostro gruppo include un Umano, può essere divertente prendere qualche appunto su chi è quella persona e in che modo il Labirinto sfrutterà gli aspetti del mondo reale per stuzzicarla.

Cavaliere del Tempo Che Fu

I nobili Cavalieri del Tempo Che Fu promuovono la giustizia e l'onore. Ognuno ha giurato di rispettare i valori della cavalleria. Ad aiutarli in questo dovere hanno i loro possenti destrieri. Ogni Cavaliere deve trovare nel Labirinto un destriero da domare: inizialmente l'animale può essere un po' recalcitrante, ma se il Cavaliere passa del tempo a conoscerlo e accudirlo, esso imparerà a restituire la fiducia. Un destriero può essere leale e coraggioso, ma non è uno sciocco e non farà mai nulla di troppo pericoloso. I destrieri possono consentire di viaggiare a grandi velocità, affrontare la battaglia o avere emozionanti capacità.

Sulla scheda del personaggio, annotate **Onorevole** sotto "Tratti".

Il vostro nome deve iniziare con il prefisso "Sir" o "Dama".

Se domate un destriero nel Labirinto, dategli un nome e annotate **Destriero (nome)** sotto "Tratti".

Bestione Cornuto

Grossi, pelosi e spaventosi per alcuni, i Bestioni Cornuti possono essere amici potenti. Sono famosi per la loro natura selvatica e molti abitanti del Labirinto li considerano poco più che animali, sebbene pochi oserebbero dirglielo in faccia. Un Bestione Cornuto fatica a entrare in alcune aree del Labirinto e molti possono rompere gli oggetti fragili anche senza averne l'intenzione.

	Oggetto
1	Tesori
2	Vetro
3	Piante
4	Sassi
5	Mobili
6	Acqua

I Bestioni Cornuti hanno la capacità di controllare con la mente un particolare tipo di oggetto. Quando create questi personaggi, scegliete un oggetto di qualsiasi tipo o tirate sulla tabella a fianco. Il Re dei Goblin ha sempre l'ultima parola sul tipo di oggetto che può essere controllato con questa capacità. Gran parte dei Bestioni Cornuti può controllare solo pochi piccoli oggetti alla volta, ma con allenamento e abilità questo potere può solo crescere. Si noti anche che un Bestione Cornuto non può creare oggetti dal nulla o alterare la loro forma.

Sulla scheda del personaggio, annotate **Controllare Oggetto** (l'oggetto scelto o il risultato della tabella) sotto "Tratti" e **Molto Grande** sotto "Difetti".

Sassi amici.

- Bubo

Verme

La prima cosa che si nota di un Verme è che è molto, molto piccolo! I Vermi lasciano di rado le loro case nel Labirinto, perché anche un breve viaggio per loro è una discreta odissea. A volte un Verme decide di imbarcarsi in una grande avventura chiedendo un passaggio a qualche amico e offrendo l'aiuto che può dare. Potreste pensare che un piccolo Verme non sia di grande aiuto, ma sbagliereste! Molti ostacoli del Labirinto, insormontabili per le razze più grandi, possono essere facilmente oltrepassati da un esserino capace di infilarsi nelle fessure...

Sulla scheda del personaggio, annotate **Molto Piccolo** e **Scalare Muri** sotto "Tratti".

Karen legge ad alta voce le descrizioni e chiede ai suoi amici a quali razze sono interessati. La prima a rispondere è Nicole: "Verme!". Quindi parla Michael, che si è già fatto un'idea del personaggio che vuole giocare: un Goblin. David ci pensa su e chiede a Karen il libro per rileggere le descrizioni; sceglie quindi un Cavaliere del Tempo Che Fu. All'inizio Amy è indecisa e pensa che un Umano possa essere la scelta più facile da giocare: dopotutto, in quel campo ha una certa esperienza...

Se si fosse ostinata ad andare in quella direzione, sarebbe finita dritta al castello!

- Il Verme

Passo 3. In cosa è portato il personaggio?

Ora scegliete dall'elenco seguente qualcosa in cui il vostro personaggio è bravissimo o per il quale ha un particolare talento, avendo cura di annotarlo sulla scheda sotto "Tratti". Se nessuno dei tratti elencati vi ispira, potete inventarne uno voi, assicurandovi solo che non sia troppo specifico.

Se il vostro personaggio è un Umano, potete scegliere un Tratto in più.

Sollevare e spingere

Come siete forti! Con questo Tratto potete sollevare oggetti pesanti e spingere via gli ostacoli dal cammino del gruppo. Particolarmente utile per i personaggi che vogliono trasportare cose pesanti!

Cantare e ballare

Un personaggio con questo Tratto può creare musica e muoversi sulle sue note con un ritmo incantevole. Il Tratto è particolarmente utile per intrattenere il prossimo. Saper ballare aiuta anche a mantenere l'equilibrio e a muoversi con grazia.

Intrufolarsi e nascondersi

A volte basta un po' di discrezione per oltrepassare un avversario vigile. Questo Tratto aiuta a passare inosservati dai molti sguardi attenti del Labirinto. Forse persino allo sguardo del Re dei Goblin. Se il personaggio ne ha l'inclinazione, il Tratto può essere usato anche per compiere ruberie e azioni furfantesche.

Ascoltare e avvistare

Al personaggio non sfugge nulla. Questo Tratto è molto utile per notare piccoli particolari e percepire creature pericolose che si avvicinano di soppiatto.

Coraggio e resistenza

A volte l'unica cosa da fare è sopportare le avversità e superare le sfortune tenendo duro. Questo Tratto è utile quando si affrontano probabilità sconfortanti, orrendi fetori e imprese faticose.

Correre e saltare

Il Labirinto è un luogo pericoloso e qualche volta bisogna passare all'azione. Questo Tratto è ciò che occorre quando si cerca di scappare dai pericoli o scavalcare con un balzo grandi baratri. Risulta anche utile per arrampicarsi o nuotare velocemente.

Karen chiede nuovamente al gruppo in cosa siano bravi i personaggi. David vuole che il suo Cavaliere sia scaltro, perciò sceglie "Ascoltare e avvistare". Michael e Nicole pensano entrambi di voler essere furtivi, ma poi Nicole cambia idea e decide di essere un Verme molto forte scegliendo "Sollevare e spingere". Amy ha cominciato a riflettere sul tipo di personaggio che vuole: forse una liceale risucchiata nel Labirinto come Sarah nel film, ma invece di un background teatrale preferisce che Lisa (il suo personaggio) sia brava in atletica, perciò sceglie "Correre e saltare". Poi si ricorda che essendo Umana può avere un secondo Tratto e opta per "Coraggio e resistenza".

Passo 4. In cosa è negato il personaggio?

Ora sceglieste dalla lista seguente una cosa che il personaggio non sa fare molto bene e annotatela sulla scheda sotto "Difetti". Se nessuno dei Difetti elencati sembra quello giusto, sentitevi liberi di inventarne uno. I Difetti offrono ottime opportunità di interpretazione e imparando ad affrontarli il vostro personaggio crescerà.

Brusco
Dite sempre quello che avete in mente, ma purtroppo a volte può sembrare un tantino negativo... se non proprio sgarbato!

Egoista
Nessuno è più importante del numero uno! Il personaggio cerca costantemente il modo di trarre beneficio, magari a scapito degli altri...

Ingenuo
I personaggi ingenui sono forse un po' giovani, anche se solo nel cuore. Spesso cadono in tranelli o trappole che gli altri riuscirebbero a scorgere a un chilometro di distanza.

Smemorato
Oh cielo, eravate voi che dovevate portare la mappa? Il personaggio spesso si dimentica le cose, a volte delle cose molto importanti!

Troppo sicuro di sé
Un personaggio con questo Difetto crede di essere il migliore in praticamente qualsiasi cosa e che le sue decisioni siano sempre le migliori.

Vigliacco
Le situazioni pericolose sono fatte per scappare. Cioè, a che servono gli amici se non per affrontare i problemi al posto vostro? Non potete scegliere questo Difetto se avete il Tratto "Coraggio e resistenza".

Avendo ormai preso il ritmo, Karen elenca i possibili Difetti. Michael vuole che il suo Goblin sia "Troppo sicuro di sé". Nicole decide di voler cambiare la sua stirpe: preferisce essere un grosso e spaventoso Bestione Cornuto. Quindi sceglie il Difetto "Vigliacco", ritenendolo interessante da giocare! Amy decide che Lisa, il suo PG, somiglierà a com'era lei al liceo, un po' ingenua. Infine, David, non trovando nessuna delle opzioni molto attinente, decide che il suo scaltro Cavaliere sarà spaventosamente timido.

Passo 5. Che cosa vuole il gruppo?

Il Re dei Goblin ha rubato qualcosa a un membro del gruppo, o forse a tutti loro, uno dopo l'altro. Decidete insieme che cosa vi è stato sottratto. Può essere una cosa fisica come un libro preferito o un fratellino, o qualcosa di interamente mistico come un caro ricordo o la voce per cantare. Una volta deciso, annotatelo sulla scheda dei personaggi sotto "Scopo".

Quale che sia il vostro scopo, il metodo per raggiungerlo sarà lo stesso: arrivare al centro del Labirinto entro 13 ore e affrontare il Re dei Goblin. Anche se scegliere uno scopo avvincente è importante, dovreste ricordare che ciò che rende interessante una storia è il viaggio, non la destinazione.

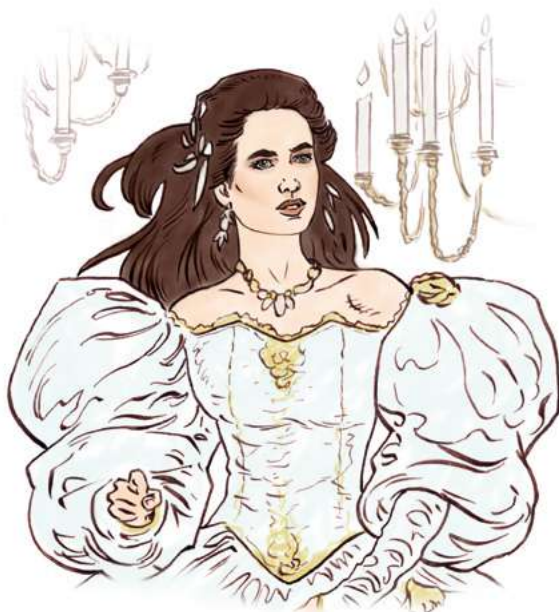
I giocatori discutono su cosa rivogliono indietro i loro personaggi. Cercano ispirazione nel film e pensano che il Re dei Goblin abbia portato via qualcosa a Lisa, l'Umana. Questa decide che il Re dei Goblin le ha rubato una preziosa mazza da hockey donatale da sua madre, e che non si fermerà davanti a nulla pur di riaverla!

Passo 6. Mettere tutto insieme

Per finire, annotate sulla scheda il nome del personaggio. Questo è un buon momento per riflettere anche sul suo aspetto, il suo comportamento e ciò che fa nel Labirinto. Il Labirinto è un luogo fantastico e mutevole, perciò non abbiate paura di sfornare idee folli!

Non sentitevi obbligati a decidere già tutto su come il vostro personaggio agisca e parli. Alcuni giocatori preferiscono elaborare storie e personalità prima di cominciare; ad altri piace tenere il tutto un po' vago e variabile e decidere durante il gioco l'atteggiamento del loro personaggio.

I giocatori condividono le loro idee sui personaggi e ne descrivono l'aspetto. Michael, piuttosto bravo a disegnare, decide di fare il ritratto del suo Goblin, ora chiamato Flözzol. Nicole chiama Mitzy il suo pusillanime Bestione Cornuto, e David sceglie Sir Francis per il suo scaltro Cavaliere.

COME GIOCARE

Prove e difficoltà

Nel corso dell'avventura il gruppo dovrà affrontare molte sfide. A volte una sfida può essere aggirata con qualche scaltro ragionamento, ma nemmeno la più fine astuzia può risolvere tutti i problemi! Quando un personaggio tenta di fare qualcosa che ha una probabilità di fallire, si esegue una prova tirando un dado. Prima di tirare, il Re dei Goblin decide la difficoltà della prova scegliendo un numero compreso tra 2 e 6.

2	Un gioco da ragazzi!
3	Non proprio un gioco da ragazzi
4	Non sembra tanto difficile
5	Abbastanza impegnativo
6	Non è giusto!

A questo punto si tira il dado!

Se il risultato è uguale o superiore al valore di difficoltà, la prova è superata. In caso contrario il personaggio fallisce.

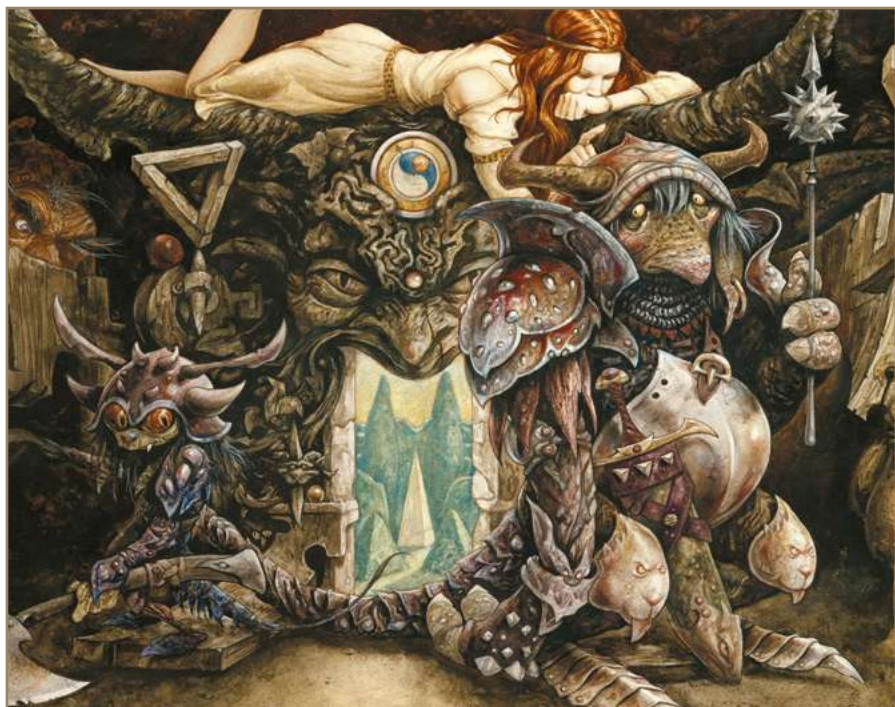
Ottenere un 1 (il gufo) è sempre un fallimento. Molti Re dei Goblin adorano escogitare conseguenze extra quando si tira un 1 e qualcosa va storto: non un semplice fallimento, ma qualcosa di grosso!

Se il personaggio dispone di un Tratto che può **migliorare** la sua prova, ad esempio se salta un crepaccio ed è bravo a correre e saltare, tira due dadi e tiene il risultato più alto. Se ha un Difetto che **intralcia** la sua prova, tira due dadi e tiene il risultato più basso. Se possiede sia un Tratto che un Difetto (anche se ne ha più di uno), i due si annullano e si tira comunque un solo dado. A volte la scena o il Re dei Goblin specificano se il personaggio è **intralciato** o **agevolato**; in tal caso si applica la stessa regola, come se il personaggio avesse un Tratto o un Difetto pertinente.

Avere successo e fallire sono altrettanto importanti ai fini della storia, quindi non arrabbiatevi se fate dei tiri troppo bassi! In certe situazioni fallire può persino essere più interessante. Immaginate quanto sarebbe stato corto il film se Sarah fosse andata a sinistra dopo aver parlato con il Verme!

TRATTI COME DIFETTI e DIFETTI COME TRATTI

Può capitare, anche se di rado, che un Tratto renda la vita più difficile a un personaggio, mentre un Difetto gliela renda più facile. Ad esempio, essere molto piccoli può risultare assai utile per infilarsi in spazi angusti, ma potrebbe intralciarvi quando cercate di impedire a qualcuno di passare. Se la cosa ha senso, il Re dei Goblin può dichiarare che un particolare Tratto agisce come un Difetto (intralciando una prova) o che un Difetto agisce come un Tratto (migliorando una prova).

Lavoro di squadra

Attraversare il Labirinto da soli è impossibile; incontrerete sempre situazioni nelle quali vi servirà l'aiuto dei vostri amici. Se volete aiutare un altro personaggio in una prova, dovete prima descrivere come lo fate usando uno dei vostri Tratti. Il Re dei Goblin ha l'ultima parola su cosa sia ragionevole. Quando si usa il lavoro di squadra, ogni PG che presta il suo aiuto riduce di uno la difficoltà della prova, fino a un minimo di 2.

Flözzol il Goblin deve scalare la parete di un dirupo. Mitzy, il Bestione Cornuto, ha il Tratto "Sollevare e spingere" e vorrebbe aiutare lanciando di peso Flözzol su un basso cornicione per rendergli più facile l'ascesa. Karen giudica che questo piano potrebbe funzionare.

Normalmente la difficoltà della scalata sarebbe 4: la parete rocciosa è piuttosto ripida. Usando il lavoro di squadra, la difficoltà scende a 3.

Il buon Flözzol tira e ottiene un 3, vale a dire un successo!

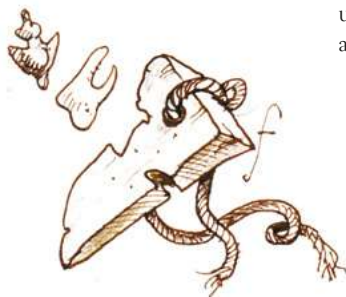
Grazie a un po' di lavoro di squadra, Flözzol riesce a salire in cima al dirupo e può calare una corda per aiutare i suoi amici ad arrampicarsi.

Equipaggiamento

Nel Labirinto i personaggi possono trovare ovunque oggetti e attrezzature utili per le loro avventure. Se il vostro personaggio trova un oggetto, annotatelo semplicemente sulla scheda sotto “Equipaggiamento”. I personaggi Nani partono avvantaggiati, in quanto iniziano il gioco con uno strumento.

Se avete dell’equipaggiamento che pensate possa aiutarvi, chiedete al Re dei Goblin se potete usarlo: egli può dichiarare che **migliori** la vostra prova o che vi consenta persino di superarla senza tirare i dadi!

Un personaggio può trasportare solo fino a un massimo di 6 oggetti di equipaggiamento. Se volete raccogliere qualcosa e ne avete già 6, dovrete scartare un oggetto o darlo a un compagno.

Ad esempio, diciamo che vogliate scalare un dirupo (difficoltà 3). Se il vostro personaggio ha delle scarpe da alpinismo, il Re dei Goblin può decidere che **migliorino** la prova, consentendovi di tirare due dadi e tenere il risultato più alto. Se invece aveste una lunga scala, potreste superare la prova automaticamente!

Suggerimenti per i giocatori

Dunque avete un personaggio e avete deciso il suo aspetto. È il momento di cominciare a giocare! Il Re dei Goblin narrerà le vostre avventure, descrivendo cosa vedete e il risultato delle vostre azioni. Dovreste cercare di imparare quante più regole possibile, anche se in questo avrete l'aiuto del Re dei Goblin. Quando si inizia un'avventura può essere tutto un po' preoccupante, ma se ricorderete questi consigli non dovreste avere problemi!

Siate creativi

Nelle vostre avventure incontrerete molti ostacoli e problemi. Spesso la risposta a questi dilemmi non sarà evidente e talvolta sembreranno insormontabili. Nel Labirinto, così come nella vita reale, esistono ben poche cose che non si possano superare mediante ragionamento e abilità. Se trovate una porta chiusa che sembra troppo robusta per poterla sfondare, potreste pensare di cercare la chiave, allestire un marchingegno per buttarla giù o semplicemente... bussare! In questo gioco non esiste un numero finito di azioni che potete tentare, ma siete liberi di escogitare ogni genere di soluzione ai vostri problemi.

Fallire è divertente!

A volte tirerete un 1 (il gufo). Sono cose che capitano, e a volte nel momento più importante. Non vi scoraggiate quando succede, perché ogni buona storia ha bisogno di fallimenti come di momenti di trionfo. Essere arrestati dalla guardia cittadina può condurre a situazioni avvincenti, mentre un momento imbarazzante può procurare nuovi amici; il racconto sarebbe davvero noioso se fosse un'incessante scia di successi da parte degli eroi. Perciò accettate il fatto che ogni tanto avrete sfortuna, e se continuate a fallire forse è il momento di pensare ad affrontare i problemi in modo diverso.

Lavorate insieme

Nel Labirinto affronterete molte difficoltà e non sarete in grado di gestirle tutte da soli. Non riuscirete a scalare mura, raggirare i Goblin con la parlantina e risolvere complessi indovinelli agendo da soli, ma insieme potrete fare qualsiasi cosa. Quando cercate di risolvere un problema, tenete sempre presenti i vostri amici e le loro capacità, non solo le vostre. Gli ostacoli più ardui richiederanno ai personaggi di impiegare tutti insieme le loro abilità.

Caaaaaaaarica!

- Sir Didimus

Aspettate il vostro turno

Giocare di ruolo può essere esaltante e, a differenza di molti giochi da tavolo, non prevede spesso il ricorso ai turni. Ogni giocatore dice quello che vuole fare quando intende farlo e il più delle volte funziona. Ogni tanto, però, i giocatori più timidi potrebbero avere difficoltà a far sentire la loro voce, perciò è molto importante che tutti abbiano la possibilità di parlare e agire. Dopo aver dichiarato quello che volete fare, siate cortesi e chiedete ai vostri amici cosa ne pensano, dando a tutti gli altri l'opportunità di rispondere e aiutarvi. Oh, e cercate di non interrompere le azioni degli altri giocatori.

Non è una gara

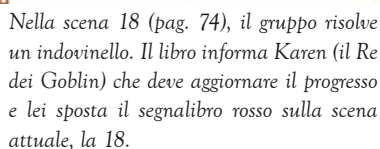
Non preoccupatevi di chi è il migliore o chi comanda, perché se qualcuno fa bene, fate bene tutti. Gli unici vincitori a questo gioco sono quelli che si divertono!

ALT!

Se volete esplorare il Labirinto nel ruolo dei personaggi, smettete di leggere ora e cercate un amico intenzionato a essere il Re dei Goblin.

Capitoli

Labyrinth è un gioco suddiviso in diversi capitoli, a loro volta composti da molte scene. I capitoli sono riconoscibili dal simbolo nell'angolo in alto.

Scene

Le scene sono episodi presentati su due pagine contigue all'interno dei capitoli e rappresentano le sfide e gli incontri nel Labirinto. A volte il libro specificherà di andare a una particolare scena: per farlo, sfogliate semplicemente il libro fino alla scena indicata e proseguite da lì la vostra avventura.

È importante ricordare che le scene sfociano di rado l'una nell'altra; in genere sono separate da lunghi tratti di passaggi tortuosi. Pensate alle scene del gioco come a scene del film: sono scelte interessanti che i nostri eroi devono compiere tra uno smarrimento e l'altro.

Ad esempio, mettiamo che il gruppo trovi una botola... cadendoci dentro. Oh no! Il libro dice: "se il gruppo cade nella botola, andate alla scena 2 (pag. 42)." Il Re dei Goblin passa a quella pagina e prosegue l'avventura. Notate che il progresso (vedere a fianco) non viene aggiornato a meno che non sia specificato direttamente.

Progresso

Molte scene vi diranno di aggiornare il vostro progresso, di solito quando il gruppo completa con successo una scena. Per aggiornare il progresso, prendete il segnalibro rosso e fatelo avanzare alla vostra scena attuale. Quella scena rappresenta ora il progresso del gruppo. Il segnalibro non può mai andare all'indietro: il progresso raggiunto non viene mai perduto.

Nella scena 18 (pag. 74), il gruppo risolve un indovinello. Il libro informa Karen (il Re dei Goblin) che deve aggiornare il progresso e lei sposta il segnalibro rosso sulla scena attuale, la 18.

Esplorazione

Quando i PG lasciano una scena, chiedete loro di tirare un dado e sommarne il risultato al progresso attuale (il valore del progresso può non coincidere con il numero della scena che stanno lasciando). Ciò si chiama "Esplorazione" e risulterà in un numero corrispondente alla scena verso la quale si muoverà il gruppo.

Ricordate di aggiornare il progresso solo quando il libro specifica di farlo, non quando esplorate.

Se il risultato è abbastanza alto per raggiungere un nuovo capitolo, dovete passare direttamente alla prima scena di quel capitolo.

Quando il gruppo parte, Lisa tira il dado e ottiene un 2, che Karen somma al progresso del gruppo (ora 18), per poi passare alla scena 20. Chissà quali pericoli li attendono al varco!

Rivisitare le scene

Il sistema di esplorazione può portare i PG a visitare la stessa scena più di una volta. Il Labirinto può giocare questi scherzi. Spetta al Re dei Goblin decidere com'è cambiata la scena dopo l'ultima visita del gruppo. Gli abitanti dovrebbero ricordare le azioni dei PG, sempre che non se ne siano andati del tutto!

Può verificarsi che i PG stiano lasciando una scena, ma non desiderino esplorare e vogliano invece rivisitare una scena dove sono già stati. In tal caso, devono effettuare una prova per andare a ritroso (difficoltà 4) e vedere se ritrovano la strada o si perdono.

Se superano la prova, i PG rivisitano la scena come indicato sopra.

Se falliscono, si sono smarriti. Si considera che abbiano lasciato la scena ed esplorato normalmente il Labirinto; per ulteriori dettagli andare alla voce "Esplorazione".

Tuttavia, se la prova dà per risultato 1 (il gufo), fallisce come sopra e in più si perde un'ora!

I PG non possono tornare ai capitoli precedenti, e alcune scene prevengono ulteriori visite in modo analogo.

Andare a ritroso non influenza il progresso.

DISEGNARE LA MAPPA

Il Re dei Goblin o i giocatori possono decidere di disegnare la mappa del Labirinto per aiutarsi a ricordare quali scene i PG abbiano visitato. Per disegnare la mappa prendete un foglio bianco, tracciate un cerchio e scriveteci dentro il numero di scena e magari una breve descrizione. Quando i PG lasciano una scena, disegnate un altro cerchio e collegatevi la scena precedente, avendo cura di annotare il nuovo numero e descrizione. A volte i PG visitano la stessa scena più volte, nel qual caso collegherete la scena al cerchio già esistente invece di tracciarne uno nuovo.

Ogni volta che cominciate un nuovo capitolo, scartate le vecchie mappe e iniziatene una nuova. Non si può tornare indietro: il Labirinto spinge ad andare sempre avanti.

Scene d'azione

Sebbene molti problemi nel Labirinto si possano superare grazie all'astuzia o al giusto strumento, prima o poi bisognerà passare all'azione! Può trattarsi di una zuffa con un drappello di guardie Goblin, o forse si deve salvare un amico aggrappato al ciglio di un dirupo, mentre dei rapaci gli beccano i piedi! Una scena d'azione può essere descritta in termini generali come una situazione nella quale i personaggi devono agire entro un rigido limite di tempo. Se restano seduti a non far niente per cinque secondi, la situazione cambierà drasticamente. Le scene d'azione si suddividono in diversi round strutturati come segue.

1. Dichiarare la scena d'azione

Il Re dei Goblin dichiara semplicemente: "D'accordo, ora inizia una scena d'azione." Assicuratevi che il gruppo sia ben consapevole della situazione.

Il gruppo ha attirato l'attenzione di tre guardie Goblin. Il Re dei Goblin dice: "Le guardie lanciano un grido di guerra e si avventano su di voi con le armi in pugno. Okay, gente, questa è una scena d'azione, che cosa fate?"

2. Turni dei giocatori

Ogni giocatore descrive una cosa che fa il suo personaggio, che sia accorrere da un amico o sciogliere delle funi per far cadere alcune botti addosso ai nemici. Il Re dei Goblin può chiedere ai PG di eseguire prove per determinare se le loro azioni abbiano successo. A differenza delle prove normali, se due o più PG si aiutano a vicenda nella scena d'azione, il loro lavoro di squadra riduce di uno la difficoltà della prova anche nel caso non abbiano un Tratto pertinente.

Il gruppo decide di dare battaglia. Sir Francis vuole chinarsi alle spalle di un Goblin, in modo che Lisa possa dargli uno spintone facendolo cadere. Mitzy vuole agguantare gli altri due Goblin e schiantarli uno contro l'altro. Flözzol invece decide di cominciare a gridare: "Tranquilli, falso allarme!"

Il Re dei Goblin dichiara che poiché per sconfiggere un Goblin di solito serve un 4, l'aiuto di Sir Francis abbassa a 3 la difficoltà della prova di Lisa, mentre quella di Mitzy aumenta a difficoltà 5. Mitzy supera la prova e mette fuori combattimento i due Goblin. Sir Francis e Lisa, purtroppo, non hanno successo. Karen annota ciò che ha fatto Flözzol e come potrebbe influenzare le azioni degli altri Goblin.

COSA POSSO FARE?

Ogni round di una scena d'azione dura circa cinque secondi. Chiedete ai giocatori di descrivere cosa fanno in quel tempo e siate ragionevoli. Di solito ciò significa attaccare un oggetto o un nemico o correre una discreta distanza. Consentite ai giocatori di essere creativi, però, e se escogitano una buona idea lasciategliela provare!

3. Risultato

Quando ogni PG ha eseguito la sua prova, il Re dei Goblin decide come si risolve la scena, magari chiedendo ai PG di eseguirne altre per evitare la reazione dei nemici. Una volta definito il risultato, il Re dei Goblin deve decidere se la scena d'azione continui, chiedendosi: "se stessero seduti senza fare niente per cinque secondi, la situazione cambierebbe drasticamente?". Se la risposta è sì, la scena prosegue per un altro round.

Il Goblin che Lisa e Sir Francis non sono riusciti ad atterrare comincia a fuggire per dare l'allarme. Prima che scappi, il Re dei Goblin chiede alla giocatrice di Lisa di eseguire una prova a difficoltà 3, che lei prontamente fallisce. Il Goblin le ha rubato una chiave d'ottone che aveva trovato poco fa, quella canaglia! Il Goblin scappa e, nonostante gli sforzi di Flözzol, l'allarme comincia a suonare. Il Re dei Goblin decide pertanto che la scena d'azione andrà avanti per un altro round.

SCENA D'AZIONE O PROVA

Decidere tra una scena d'azione o una prova nasce dall'esperienza. È buona norma giocare una scena d'azione se esistono diversi possibili risultati. Se invece i risultati sono solo due, meglio ricorrere a una prova.

Usare le tabelle

Troverete delle tabelle in tutto il libro. Ogni volta che ne incontrate una potete scegliere un risultato o decidere di tirare i dadi.

Se una tabella presenta i numeri da 1 a 6 incolonnati a sinistra, tirate un dado e leggete la voce corrispondente al risultato.

1	Leggete qui se avete tirato 1 (il gufo).
2	Leggete qui se avete tirato 2.
3-6	Leggete qui se avete tirato 3, 4, 5 o 6.

Se una tabella presenta i numeri 1-6 anche nella barra superiore, tirate due volte. Il primo tiro definisce la colonna, il secondo la riga. Dopo aver tirato, leggete la voce alla colonna e riga corrispondenti ai risultati.

	1-3	4-6
1	Risultato di 1, 2 o 3, poi un 1.	Risultato di 4, 5 o 6, poi un 1.
2	Risultato di 1, 2 o 3, poi un 2.	Risultato di 4, 5 o 6, poi un 2.
3-6	Risultato di 1, 2 o 3, poi un 3, 4, 5 o 6.	Risultato di 4, 5 o 6, poi un 3, 4, 5 o 6.

Se la tabella presenta i numeri 11-66 incolonnati a sinistra, tirate due dadi e considerate un risultato come decine e l'altro come unità.

11-13	Risultato di 1, poi un 1, 2 o 3.
14-16	Risultato di 1, poi un 4, 5 o 6.
21-53	Risultato di 2, 3 o 4, più qualsiasi cifra sul secondo dado. OPPURE risultato di 5, poi un 1, 2 o 3.
54-66	Risultato di 5, quindi un 4, 5 o 6. OPPURE risultato di 6, più qualsiasi cifra sul secondo dado.

Ore

A volte, nel corso di una scena, il gruppo può perdere un'ora o più: spreca il suo tempo perdendosi nel Labirinto o svolgendo qualche attività inutile. Quando il gruppo perde un'ora, il Re dei Goblin deve annotarlo e farlo presente ai giocatori. Se il gruppo perde tutte le sue 13 ore, l'avventura è fallita.

PERDERE IL GIOCO

Se i PG perdono tutte le 13 ore, esauriscono il tempo a loro disposizione e si smarriscono nel Labirinto, dimenticando il motivo che li aveva spinti a entrare. Il Re dei Goblin può quindi farli ricomparire in altre avventure come PNG (vedere di seguito).

Personaggi Non Giocanti (PNG)

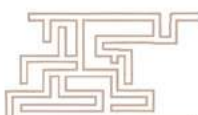
A volte i PG (personaggi dei giocatori) faranno amicizia con qualche abitante del Labirinto e convinceranno un personaggio non giocante (PNG) a unirsi a loro per un po'. Chiunque non sia un PG ha sempre molta paura del Re dei Goblin e per quanto possa essere grato ai personaggi, non rimane mai troppo a lungo con loro.

Quando il gruppo guadagna un PNG, annotatene il nome, la stirpe, i Tratti e i Difetti, se ne ha. I PNG possono aiutare in qualsiasi prova attinente ai loro Tratti e possono eseguire incombenze per i PG, se questi glielo chiedono gentilmente, offrono una ricompensa o altro. Le informazioni qui accluse danno un'idea su come interpretare i PNG; ricordate di infondere loro un pizzico di personalità decisa da voi. Non dite ai giocatori quali Tratti e Difetti possiede un PNG: devono capirli da soli in base a come si comporta.

A seconda dei suoi Difetti, un PNG può lasciare il gruppo in particolari momenti, come indicato sotto. Per decidere se un PNG lascia il gruppo, eseguite una prova (difficoltà 4); se la superate, il PNG rimane nel gruppo.

Difetto	Può lasciare il gruppo se...	Esempio...
Brusco	Il gruppo parla con troppe persone.	Il gruppo passa molto tempo a contrattare con un mercante.
Egoista	Se vede un'opportunità di guadagno personale.	Un PG gli affida un oggetto prezioso.
Ingenuo	Se vede qualcuno che fa qualcosa di disonesto.	Un PG ruba qualcosa.
Orgoglioso	Se viene ferito nell'orgoglio.	Fallisce un'azione facile.
Smemorato	Se c'è la possibilità che torni sui suoi passi.	I PG lo lasciano solo.
Vigliacco	La situazione si fa troppo paurosa.	Mostri scatenati nei paraggi.

Se per qualsiasi motivo il Re dei Goblin appare di persona, tutti i PNG fuggono alla prima opportunità.

I PNG non seguono mai il gruppo in un capitolo diverso da quello in cui sono apparsi: andrebbero troppo lontano da casa.

Suggerimenti per il Re dei Goblin

Si gioca per divertirsi

Il vostro obiettivo come gruppo è rendere il gioco quanto più divertente possibile. Ciò si applica a ogni giocatore, nonché a voi stessi. Se nessuno si diverte, cercate di capire perché e cambiatelo. A volte significa alterare o ignorare qualche regola del libro, al che noi diciamo: FATELO! Può sembrare strano, ma diciamo sul serio: se una regola non vi aiuta a divertirvi dovreste sbarazzarvene, cambiarla o inventarne una nuova. Fidatevi, non ce la prendiamo!

Voi siete i loro occhi

All'inizio sembra ovvio, ma può essere difficile capire perché sia così importante. In un gioco di ruolo siete voi a dire ai giocatori cosa vedono, sentono e odorano i personaggi, dove si trovano gli oggetti e come reagiscono i PNG. In effetti, siete l'unico modo per conoscere queste cose ed è cruciale che forniate loro tutte le informazioni importanti sulla situazione, rispondendo alle loro domande nel modo più esauriente possibile. A volte può sembrare che i giocatori agiscano in modo illogico o persino un po' sciocco. Queste sono le vostre opportunità per chiedere loro perché si comportino così, offrire chiarimenti su cose che non avevano capito e magari scoprire che stiano facendo qualcosa che non avevate previsto.

I PNG sono il condimento

I PNG svolgono un ruolo fondamentale nel Labirinto, dove interagiscono personaggi di ogni tipo e personalità. Quando recitate la parte di un PNG è importante che i giocatori riescano a distinguere di chi si tratta. Alcuni Re dei Goblin usano accenti e alterano il tono di voce, altri dicono il nome del PNG prima di recitare le sue battute. Cercate di dialogare con i protagonisti usando i PNG quanto più possibile, così da incrementare il livello di interattività nell'avventura.

Fate il tifo per i giocatori

È facile cadere nella trappola e pensare che questo gioco abbia due squadre, i giocatori e il Re dei Goblin. Quando svolgete le mansioni di Re dei Goblin, cercate di non considerare i giocatori come dei nemici. Il gioco di ruolo non è una gara e gli unici vincitori sono quelli che si divertono. Quindi cosa significa "fare il tifo per i giocatori"? Significa metterli in situazioni nelle quali possano brillare, cercare di non frustrarli ed emozionarsi per i loro risultati. Quando i giocatori escogitano un modo astuto per superare una delle vostre sfide, dovreste rallegrarvi per loro, non arrabbiarvi perché vi hanno 'battuto'. In fin dei conti, le storie migliori sono quelle in cui il cattivo viene sconfitto e gli eroi festeggiano la vittoria finale su di voi... ma ciò non significa che dovete renderglielo facile, perché nelle storie migliori la vittoria è sempre ben meritata.

Cercate di non "leggere ad alta voce"

Sforzatevi di non leggere direttamente dal libro. Usatelo invece per informarvi su ciò che succede e poi descrivetelo ai giocatori con parole vostre, modificando il contenuto a vostro piacimento. Ciò vi consente di trasmettere le informazioni più facilmente e rafforza il fatto che questa sia la vostra versione del Labirinto, non la nostra.

Improvvisate sugli errori

Gli errori si fanno. Che siano piccoli come dimenticare che un personaggio abbia un particolare Tratto o più grandi come andare alla pagina sbagliata, è importante saper improvvisare e fare in modo che non interferiscano troppo con il gioco. Solo nei casi più distruttivi per l'avventura dovreste ritrattare quanto è accaduto. Cercate sempre di portare avanti la trama e l'azione, magari trovando una ragione per la quale è successo qualcosa (forse è stato il personaggio stesso a dimenticarsi di avere quel Tratto...)

Avrei un'idea...

Sentirete ripetere queste parole a più riprese durante il gioco; la frase che segue può essere una pazzia o frutto di puro genio! A volte sarà qualcosa che a vostro avviso potrebbe distruggere del tutto l'equilibrio del gioco.

"Perché non scavalchiamo i muri e basta?"

"Facciamoci strada attraverso le siepi!"

"E se appiccassimo un incendio? Un incendio molto, molto grande?"

"Ho escogitato un piano astuto."

"Portatemi un impermeabile, un vasetto di colla e tre borsoni da marinaio pieni di piume."

Quando un giocatore se ne esce con un'idea astuta è importante ricompensarlo, ma è anche importante che la sua idea astuta non sminuisca il divertimento di tutti. Se si verifica una di queste situazioni, può essere divertente fare in modo che l'idea funzioni benissimo, ma trovare un motivo per il quale essa non funzionerà una seconda volta. Ricordate che al Labirinto non piace essere imbrogliato, e che il Re dei Goblin è onnipresente e onnipotente!

Inventate

Abbiamo scritto tutto quello che secondo noi potrà servirvi per giocare un'avventura (e troverete altri strumenti a pag. 256), ma arriverà sicuramente il momento in cui i giocatori vi faranno una domanda non prevista nel libro. A quel punto che cosa fate? Semplice: inventatevelo! È sempre meglio mantenere il ritmo che fare aspettare tutti mentre sfogliate il libro in cerca di un piccolo dettaglio, che potrebbe anche non esserci.

Usate solo ciò vi serve

Questo libro è pieno di idee fantastiche, ma siamo certi che ne avete delle ottime anche voi. Quando leggete una scena, sentitevi liberi di usarla tutta così com'è o solo una parte per ispirarvi. Potete anche crearne delle vostre personali! Per aiutarvi abbiamo incluso una utile "cassetta degli attrezzi" a partire da pag. 256.

Divertitevi!

Lo abbiamo già detto qualche pagina fa, ma non è mai abbastanza. Questo gioco è concepito per stimolare e sfidare l'immaginazione vostra e dei giocatori, ma soprattutto ha lo scopo di intrattenere. Fate vocine sciocche, mettetevi a cantare, ridete alle battute e trovate altri modi sbalorditivi per giocare. Ogni gruppo è diverso, ma tutti quanti possono divertirsi!

VISITATE IL NOSTRO SITO

Sul sito needgames.it troverete sussidi e mappe scaricabili per aiutarvi a dare vita al vostro Labirinto.

MURI DI PIETRA

Gli alti muri gettano ombre lunghe e sinistre, il déjà vu si cela dietro ogni angolo e scorci non familiari bombardano i sensi. Dal colle su cui sostate, il Labirinto si staglia dinanzi a voi nella sua totalità: immenso e impossibile.

SCENE DEL CAPITOLO

Intermezzi tra le Scene

Le scene non confluiscono direttamente l'una nell'altra: sono semplicemente gli incontri più interessanti, separati da chilometri di corridoi interconnessi e architettura tortuosa. Ecco alcune tabelle per aiutarvi a descrivere questi spazi intermedi. Elaborandoli a partire da questi punti, sarete in grado di effettuare transizioni fluide da una scena alla successiva.

Decorazioni

	1	2	3	4	5	6
1	Botole	Ragnatele	Alberi morti	Scalette a pioli	Lastre a pressione	Spesso strato di polvere
2	Statue	Lichenocchio	Mausolei	Cunicoli	Trappola a filo	Ingranaggi
3	Porte che appaiono	Entrate nascoste	Pareti crollate	Corde e pulegge	Stanze rotanti	Ascensori
4	Muri che appaiono	Lastricato in pietra rotante	Acqua che gocciola	Rumori di sfregamento	Rumori di ferraglia	Sibilo del vento
5	Graffiti	Gabbie	Scalinate	Murali	Bassorilievi	Pietra viscida
6	Graffi sui muri	Rami spezzati	Campanelle a vento	Muri sgretolati	Illusioni ottiche	Porte di legno marcio

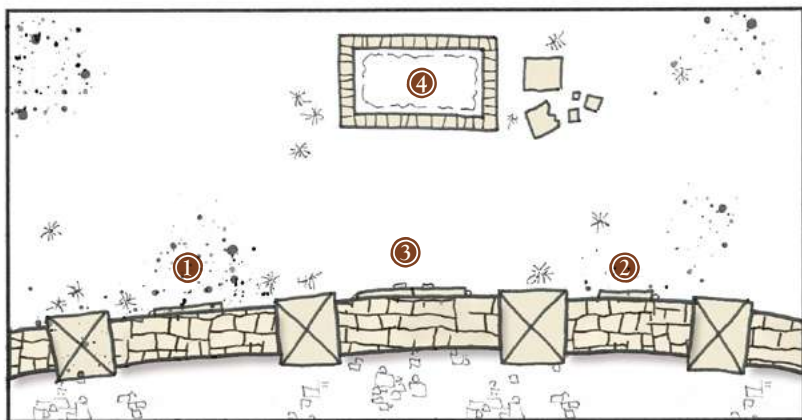
Incontri

	1-3	4-6
1	Una porta assediata da Goblin con un ariete.	Una pattuglia di Goblin che sta bisticciando.
2	Alcuni Goblin che scortano un prigioniero.	Diversi Nani che disinfestano fatine.
3	Un prigioniero che scappa da una folla di Goblin alle sue calcagna.	Un Nano che ripara alcuni meccanismi a orologeria sotto il lastricato in pietra.
4	Goblin che disegnano graffiti sui muri.	Vermi intenti a costruire un insediamento nelle pareti.
5	Una squadra di Nani che abbatte un muro.	Un mercante col suo carretto.
6	Un Cavaliere del Tempo Che Fu che studia sconcertato una mappa.	Troll Notturni che cucinano uno stufato sul fuoco.

Tempo Meteorologico

1	Un'improvvisa folata gelida attraversa sibilando il corridoio.
2	Scoppia un temporale improvviso.
3	Si leva una nebbia impenetrabile.
4	Caldo torrido e soffocante.
5	Nuvole gravide di pioggia seguono il gruppo.
6	Pioggerella estiva.

1. I Guardiani del Cancello

È l'alba. Il Labirinto si staglia davanti a voi allargandosi sulle colline che attorniano il castello del Re dei Goblin. Scendendo il pendio vi trovate di fronte a una muraglia, al di là della quale c'è il primo anello del Labirinto, il dedalo di corridoi di pietra che avete sbirciato dalla collina. Vicino a voi c'è una vasca rettangolare rivestita di pietra e piena d'acqua torbida. Non si vedono né aperture né cancelli. Nessuna impronta marchia il terreno sabbioso.

Quando i PG si avvicinano, si sentono chiamare da due voci: sono il Nano Gloam e Loma, un Bestione Cornuto. Ognuno cerca di convincere il gruppo a entrare nel Labirinto usando una porta segreta che conoscono solo loro. Lo fanno con tutti i nuovi viaggiatori e ormai sono diventati degli esperti. Gloam è grassoccio e ha un'andatura dondolante. Dice al gruppo di "fare la cosa furba". Loma parla lentamente e assomiglia a un enorme bradipo coperto di pelliccia color verde muschio; resta seduta, senza alzarsi mai. Dice al gruppo di "fare la cosa saggia".

① **Porta di Loma.** Di pietra scolpita e coperta di muschio. Se i PG scelgono questa, le scene tra i Muri di Pietra che comprendono creature, piante e situazioni sociali saranno più facili. Loma lo dice chiaramente.

② **Porta di Gloam.** Di legno vecchio e metallo arrugginito. Se i PG scelgono questa, le scene tra i Muri di Pietra che comprendono marchingegni, enigmi e architettura saranno più facili. Gloam lo dice chiaramente.

③ **Porta Segreta.** La grandiosa entrata del Labirinto. È invisibile, a meno che i PG non chiedano dov'è.

④ **Vasca Rivestita di Pietra.** Contiene due oggetti.

Oggetti nella Vasca Rivestita di Pietra

1	Una tromba.
2	Un'asta di legno lunga 2 metri.
3	Una bandiera bianca.
4	Un sacchetto di biglie.
5	90 metri di spago.
6	Un periscopio.

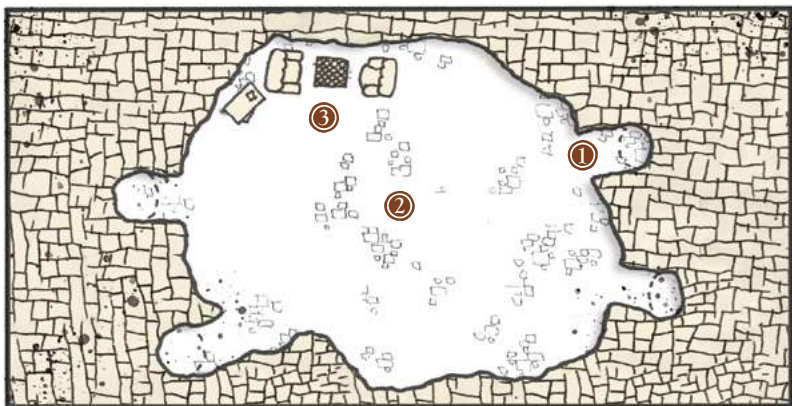
CONSEGUENZE

Se i PG passano dalla porta di Gloam o di Loma, aggiornate il progresso e prendete nota della porta che hanno usato. Se rifiutano di scegliere tra le due porte ed esigono di conoscere un altro modo per entrare, Gloam e Loma sospirano e indicano insieme un terzo tratto della muraglia, dove all'improvviso diventa visibile il grande cancello del Labirinto. Aggiornate il progresso.

Gente non come animali. Animali saggi.

- Loma

2. SEGRETA

Sentite uno scatto, poi la terra vi manca sotto i piedi. Cadete scompostamente e tutto diventa buio mentre il fragore della pietra si richiude sopra di voi. Sentite solo gli ansiti del vostro respiro e il battito dei vostri cuori. A ogni contatto con i muri e con il pavimento percepite pietra fredda. Siete piombati in una segreta, un luogo dove le persone e le cose vengono gettate per poi dimenticarsene.

① **I Muri.** Una serie di aperture circolari nei muri porta sulla sommità della segreta; da sotto sembra che conducano in alto e verso l'esterno. La prima persona che si arrampica fino in cima (difficoltà 3) scopre che le cose non sono come sembrano: non c'è alcuna "sommità" della segreta. È solo un'illusione.

② **Indizi.** La camera è in gran disordine. Se i PG la perlustrano, scoprono che nella segreta c'è molto più di quanto appaia a prima vista.

③ **Giochi.** Un angolo è dedicato ai giochi da tavolo tradizionali. Ci sono una scacchiera, un mazzo di carte e due comode poltrone attualmente occupate da due scheletri bianchi e calcinati. Sembravano intenti a giocare quando sono morti di vecchiaia: hanno lunghe barbe che scendono fino a terra. Se un PG ne tocca uno, si svegliano entrambi e attaccano a bisticciare su chi debba muovere. Sono quaggiù da così tanto che hanno dimenticato i loro nomi e persino i loro crimini. Sono estremamente stupidi e incapaci di dare aiuto. Se il gruppo scappa, loro decidono di rimanere nella segreta per finire la partita (il punteggio attuale è 3765 a 3692, dopotutto).

Indizi per la Fuga

Ogni volta che i PG cadono nella segreta o cercano per un'ora, scoprono uno di questi indizi.

1	Se la luce illumina il muro più lontano, si vede scintillare un messaggio: "dite CATUIS e scappate". Per notare che le lettere di CATUIS sono in un carattere diverso dal resto del messaggio occorre una prova di difficoltà 2. Pronunciando la parola "Uscita" (anagramma di CATUIS), il messaggio cambia forma e diventa una porticina che conduce all'esterno.
2	Nascosti nella stanza vi sono due ampi semicerchi di ottone. Se vengono uniti formando un cerchio completo, i PG possono saltarci attraverso e ritrovarsi fuori.
3	Nel cassetto di un comò c'è una vecchia macchina da scrivere. Premendo una lettera, la macchina dice sottovoce "A-sci, B-sci" e così via, a seconda della lettera premuta. Se si preme la E, la macchina comincia a ronzare; il ronzio aumenta sempre più, poi la macchina scoppia buttando giù il muro.
4	In un vaso in un angolo c'è un albero in miniatura con una targhetta che dice: "prendi ciò che vuoi". Se i PG staccano una foglia, si accorgono che il bonsai non è affatto un albero in miniatura, bensì un albero normale visto da lontano, in fondo a una lunga galleria che porta fuori dalla segreta.
5	Su un letto c'è un mantello accuratamente piegato. È di ottima qualità e ricamato con migliaia di minuscole "S". Se un PG lo indossa coprendosi completamente, svanisce e il mantello si affloscia a terra. L'ultimo PG che usa la "S-cappa" può tenerla con sé: potrà usarla una sola volta per teletrasportarsi lontano da un pericolo.
6	C'è una giara vuota con il coperchio a cerniera che pende tristemente aperto. Se i PG trovano il coperchio o chiudono la giara in altro modo, si trasforma in una porta che possono aprire per scappare.

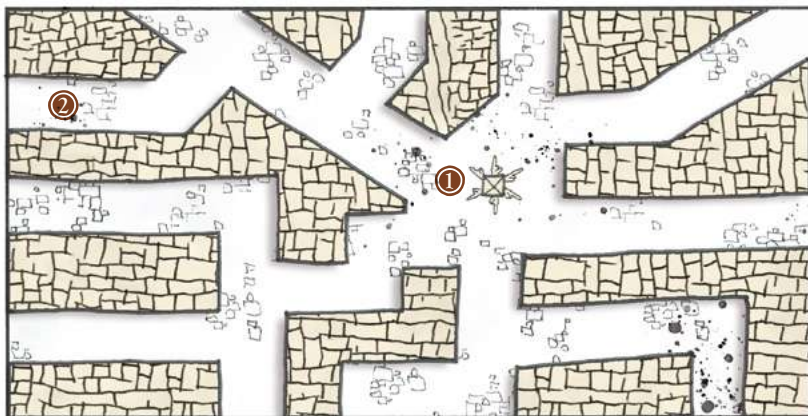
Prigioniero Casuale

	Descrizione	Nome
1	Cavaliere con un fischietto per cani al collo; ha smarrito il suo destriero.	Sir Pulvis
2	Piccolo Goblin che adora accarezzare gli oggetti soffici.	Labbro
3	Un Fiammetto che fa rimbalzare la testa contro il muro in un gioco solitario.	Numero 6
4	Un Nano idraulico che odia con passione i cattivi odori.	Graff
5	Uno stallone bianco grande una volta e mezza un cavallo normale.	Serse
6	Un PNG già incontrato e che è stato imprigionato per aver fraternizzato con loro.	

CONSEGUENZE

In questa scena non si aggiorna il progresso.

3. L'Obelisco

Al centro di un crocevia di passaggi trovate un obelisco di pietra alto poco più di due metri. Sei mani di pietra spuntano da ogni lato, indicando ognuna una direzione diversa. La pietra della pavimentazione circostante è molto consumata, come se qualcosa di pesante fosse stato trascinato a terra ripetutamente.

① **Obelisco.** Ognuna delle sei mani indica una pozione nascosta in una scena diversa del Labirinto. Per trovare ciascun oggetto, il gruppo deve spingere l'obelisco da una scena all'altra, facendo un gran fracasso. Così facendo è impossibile muoversi di soppiatto o velocemente: se il gruppo avesse bisogno di fuggire, dovrà abbandonare l'obelisco. Non appena una pozione viene trovata, la mano che la indicava si chiude a pugno e mette il pollice in su.

② **Pozione.** La prima pozione si trova sempre in questa stessa scena. Una delle mani indica in giù, verso una mattonella proprio davanti a essa. Le altre cinque pozioni sono dentro nascondigli nelle prossime cinque scene visitate dal gruppo, a patto che spingano l'obelisco e lo usino intenzionalmente per trovarle.

Nota: l'effetto di ogni pozione dura una sola scena ed è accuratamente indicato sull'etichetta.

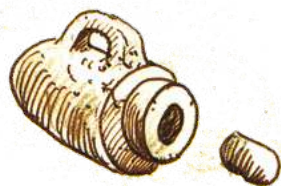
Pozioni

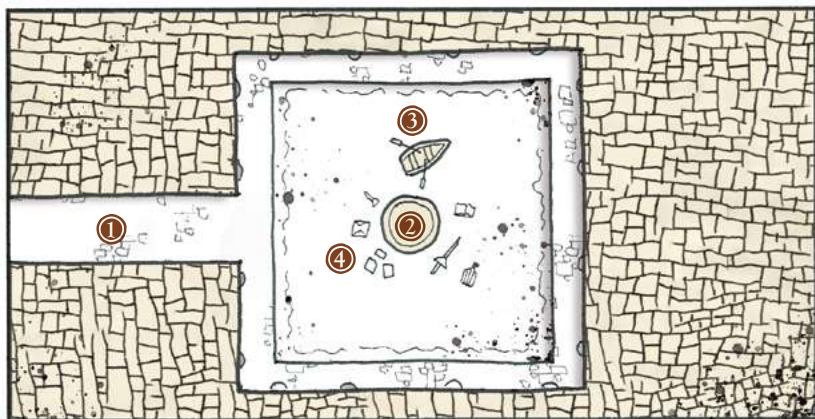
	1	2	3	4	5	6
1	Sonno	Nube di nebbia	Supersensi	Invisibilità	Superforza	Pelle di pietra
2	Forma di Goblin	Rimpiccioli-mento	Forma melmosa	Supercolla	Infatuazione	Verità
3	Vista a raggi X	Telecinesi	Fascino	Cambiavoce	Collera	Paura
4	Ventriloquio	Braccio extra	Clona il bevitore	Soffio di fuoco	Soffio di ghiaccio	Super velocità
5	Parlare con le piante	Sfera di silenzio	Respirare sott'acqua	Soffio di uragano	Leggere la mente	Immunità al fuoco
6	Abbastanza acqua per riempire una casa	Memoria perfetta (rivisi-tare una scena senza eseguire la prova)	Muta in un oggetto inanimato	Anima un oggetto	Bolla traslucida invulnerabile	Pelle luminescente

Nascondiglio

1	Sotto una lastra del pavimento, nel soggiorno di un Custode delle Mattonelle.
2	Dietro un mattone smosso e molto difficile da estrarre.
3	In un cespuglio di Lichenocchi.
4	In una canaletta di scolo puzzolente.
5	Sepolta nel terriccio.
6	Dipinta per confondersi perfettamente col muro che sta dietro.

CONSEGUENZE

Aggiornate il progresso del gruppo non appena entra nella scena.
La scelta di spingere l'obelisco per il Labirinto dipende solo da loro.

4. LA CISTERNA

Una rampa di scale conduce sotto il Labirinto, dentro umide catacombe. Da più avanti sentite un gocciolio d'acqua che cade in una vasca. Dopo la svolta si staglia un'enorme cisterna, dalla cui superficie s'innalza un tetto a volta, sostenuto da robusti archi di pietra. A parte il continuo gocciolio, regna il silenzio. Una barchetta a remi occupata da una figura galleggia presso il centro della cisterna.

① **Il Condotto.** L'acqua che gocciola cade giù da un condotto al centro del soffitto, circa tre metri sopra l'acqua. Questa è l'unica fonte di luce. Le pareti del condotto (in realtà è un pozzo che porta alla superficie) sono scivolose e prive di appigli. In alto, a circa 10 metri di altezza, un secchio appeso a una corda gocciola lentamente; la corda è attaccata a un argano. Questo però non è abbastanza robusto per sostenere un grande peso: se un personaggio pesante tenta di arrampicarsi si incrina, per poi spezzarsi all'improvviso. Se il gruppo è passato dalla porta di Gloam, il secchio è già abbassato nell'acqua.

② **Il Sigillo.** La cisterna è profonda 3 metri. L'acqua è pulita, ma l'oscurità la fa sembrare torbida. Sul fondo, al centro, c'è un sigillo di pietra circolare che impedisce all'acqua di fuoriuscire. Ha una maniglia, ma solo una forza sovrumana può sollevarlo. Tuttavia può essere rotto colpendolo con forza sufficiente.

③ **Barchetta.** Tirate per vedere chi c'è a bordo.

④ **Detriti.** In fondo alla cisterna ci sono quattro oggetti caduti nel pozzo. I PG possono tuffarsi e recuperarli (difficoltà 4), ma ogni sei tentativi si perde un'ora. Descrivete vagamente la forma degli oggetti e lasciate che i PG decidano quali tentare di recuperare.

Barca a Remi

1-2	Un Cavaliere del Tempo Che Fu: Dama Margot, con il suo fedele destriero Ranuncolo, un barboncino. La dama trafigge con entusiasmo l'acqua con la sua lunga lancia, tentando di uccidere un serpente che non esiste.
3-4	Un tritone di nome Adler, grande come un bambino. Indossa vestiti molto formali e sostiene di essere finito lì dopo avere inciampato. È una bugia. Qualcuno lo ha gettato nel pozzo di proposito.
5-6	Una strega Umana di nome Pleasance. Gatto nero, cappello nero, tutto l'armamentario classico. È qui per cercare la sua scopa, rubatale dal Re dei Goblin, e si è smarrita nelle catacombe. Sospetta di tutti, pensando che lavorino per il Re.

Detriti

1	Una lancia da torneo lunga 3 metri e mezzo.
2	Tre frammenti di muro sbreccato.
3	Un pezzo di lardo avvolto in carta oleata.
4	Una gabbia per uccellini fatta di fil di ferro.
5	Una massiccia campana metallica con impugnatura di legno.
6	Un libro fradicio. L'inchiostro è diluito e illeggibile eccetto una pagina con un frammento di mappa. Può essere usato una sola volta per rivisitare una scena senza eseguire la prova.

Conseguenze

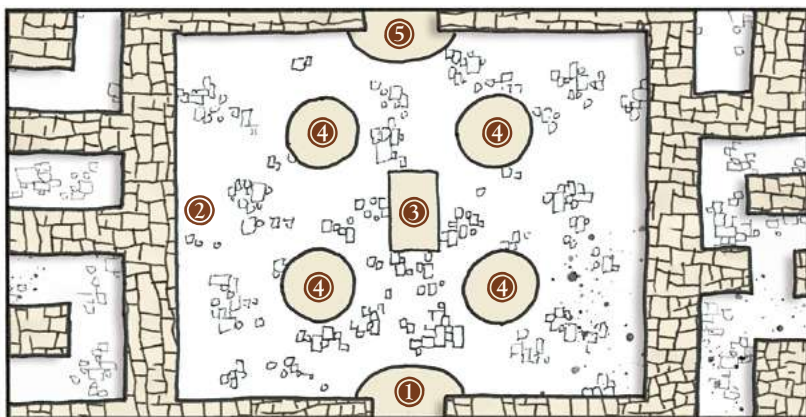
Aprire il sigillo svuota rapidamente la cisterna, catturando i PG nel vortice se sono nell'acqua. Vengono sparati fuori da un tombino nascosto nella scena successiva, che si riempie d'acqua fino al ginocchio. Aggiornate il progresso.

Se il gruppo raggiunge la sommità del pozzo, aggiornate il progresso. Aggiungete un pozzo alla scena successiva.

Tutto ticchetta.
Dovete solo sapere
che cosa ascoltare.

- Gloam

5. CUSTODI DELLE MATTONELLE

Il passaggio sbuca in un'ampia piazza all'aperto. Le lastre di pietra del selciato variano dalle dimensioni di una scatola da scarpe a un tavolo da cucina, fatta eccezione per una grande piattaforma al centro e quattro aree circolari di terra battuta. Ognuna di queste zone è occupata da un oggetto massiccio e misterioso. L'aria è pervasa da un'immobilità ultraterrena. In fondo alla piazza, un grande arco consente di addentrarsi ulteriormente nel Labirinto.

① **Entrata.**

② **Piazza.** Ogni lastra del pavimento è il tetto di un Custode delle Mattonelle; le dimensioni della lastra corrispondono a quelle della casa sottostante. Attraversare la piazza dall'ingresso alla zona sicura più vicina, alla piattaforma o all'uscita, ha difficoltà 5. Se la prova fallisce, il Custode che abita sotto il PG ribalta la mattonella e fa incespicare il personaggio, poi comincia a redarguirlo aspramente in una lingua sconosciuta. Il PG a questo punto comincia a fare arrabbiare altri Custodi. Le lastre che si ribaltano a catena sotto i suoi piedi lo costringono a tornare all'ingresso. Se il gruppo è passato dalla porta di Loma, i Custodi gli permettono di ritirarsi nella zona sicura più vicina. Ogni tre volte che un PG è costretto ad arretrare, il gruppo perde un'ora.

③ **Piattaforma Grande.** Se un PG la raggiunge, la piattaforma si ribalta all'improvviso sotto la spinta di un gigantesco Custode delle Mattonelle e il PG viene scagliato in una delle zone sicure o sull'uscita. Tirate un dado per decidere dove cada (se il gruppo è passato dalla porta di Loma, il tiro è migliorato).

④ **Zone Sicure.** Ognuna contiene un oggetto voluminoso.

⑤ **Uscita.**

Oggetti Voluminosi

Questi oggetti misteriosi e le zone di terra battuta che occupano possono essere usati come isole di sicurezza da cui preparare la mossa successiva. Tirate due volte sulla seguente tabella per vedere quali oggetti NON sono presenti, quindi piazzate gli altri nelle quattro zone sicure.

1	Il carretto rotto di un mercante. Contiene due oggetti casuali.
2	Il guscio di una Tartaruga Gigante; ha le dimensioni di un autobus.
3	Un albero gigantesco che si è infiltrato nella pavimentazione. I suoi rami brulicano di nidi di uccelli.
4	La statua alta 6 metri del Re dei Goblin. Ha un piede incrinato.
5	Il cratere apparentemente scavato da un'esplosione. Conficcata nel terreno sul fondo c'è una spada di metallo nero. È completamente smussata ed estremamente magnetica.
6	Un grosso divano ben imbottito.

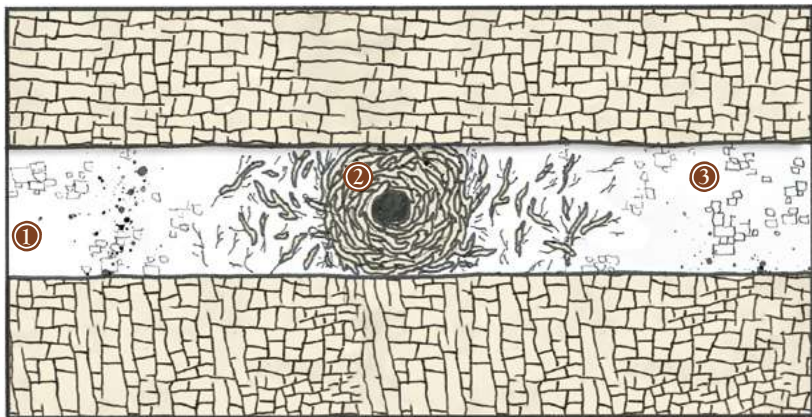
Casa del Custode della Mattonella

1	Dalla casa si sprigionano volute di fumo; il Custode della Mattonella stava fumando una lunga pipa.
2	Mille Custodi alti due centimetri vivono sotto un mosaico; possono cambiare l'immagine raffigurata.
3	Due genitori in difficoltà erano appena riusciti a fare addormentare il pargolo che ora strilla piangendo disperato.
4	Un Custode delle Mattonelle gigante agita rabbioso il pugno mentre con l'altra mano si copre con un telo da bagno.
5	Il Custode ha lunghe orecchie viola che restano impigliate tra le mattonelle quando il tetto si richiude.
6	Un gruppo di Custodi delle Mattonelle è seduto attorno a un tavolo giocando a carte.

CONSEGUENZE

Se il gruppo raggiunge l'uscita in fondo alla piazza, aggiornate il progresso.

6. Il Nido

Rami spezzati, legnetti, muschio e foglie ostruiscono il passaggio. Cominciate a farvi strada ma il groviglio diventa sempre più denso, fino a formare una barriera solida e intrecciata che sigilla questo lato del passaggio.

① **Entrata.**

② **Nido.** La barriera di rami è un lato di un enorme nido sferico, dimora di un colossale Trampoliere e la sua covata di uova. In cima al nido c'è un'apertura dalla quale i personaggi possono calarsi dentro. All'interno vi sono quattro uova grosse come cocomeri. Tentare di sfondare le pareti ha difficoltà 5. Cercando attentamente nel materiale che compone le pareti interne del nido si possono trovare due oggetti casuali.

③ **Mamma Trampoliere.** Dentro il nido c'è anche la madre della covata, che somiglia un po' a uno struzzo ma ha piume iridescenti e zampe lunghe più di 3 metri. Può scavalcare agevolmente i muri del Labirinto. Se il gruppo aspetta (perdendo un'ora), la madre lascia la scena in cerca di cibo e materiale per il nido. Se la madre è presente e si accorge dei PG, il suo obiettivo principale è tenerli lontani dalle uova; se si avvicinano, cerca di scacciarli dal nido. Per superarla occorre una prova di difficoltà 6. Una buona strategia prevede di attirarla fuori dal nido, magari allestendo una trappola o un'esca in una scena vicina. Se il gruppo è passato dalla porta di Loma, la madre li lascia passare sopra il nido senza interferire (ma non all'interno).

Oggetti Casuali (potete tirare una volta per colonna)

	Oggetto	Peculiarità	Problema
1	Una fionda.	Enorme.	Incastrato.
2	Un badile.	Dorato.	Sotto un uovo.
3	Una scatola di fiammiferi.	Rumoroso.	Parte integrante del nido.
4	Un rotolo di nastro isolante.	Puzzolente.	La madre pensa che sia suo.
5	Sei piccole campane.	Fin troppo lungo.	Incollato all'altro oggetto.
6	Un vecchio maglione.	Falso: fatto di cera.	Pesantissimo.

Le Uova

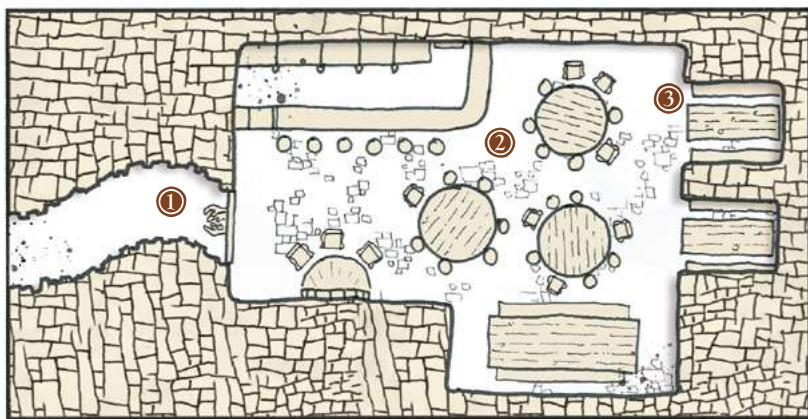
Se il gruppo ruba le uova, ogni volta che entra in una scena o perde un'ora, tirate un dado per ciascun uovo rubato: con un 6 si schiude. Se un PG lo nutre appena esce dall'uovo, il pulcino lo adotta come genitore e lo segue dappertutto. I pulcini sono alti poco meno di un metro. Possono essere cavalcati come destrieri dai Cavalieri del Tempo Che Fu, ma non sono molto intelligenti e si distraggono molto facilmente.

Ogni volta che il gruppo entra in una scena o perde un'ora mentre possiede un uovo non schiuso, tirate un dado: con un 6 la madre ritrova il gruppo (3+ se il gruppo è passato dalla porta di Gloam). L'enorme pennuto arrabbiato si scatena e saltella intorno ai PG per tentare di ghermire le uova col becco (difficoltà 3 per evitarlo) e provocando scompiglio in tutta la scena. Scacciarlo con la pura forza della testardaggine fa perdere al gruppo un'ora, a meno che i PG non trovino un metodo più efficace. Se il gruppo non scaccia mamma Trampoliere, questa li segue da una scena all'altra lasciandosi dietro una scia di caos.

CONSEGUENZE

Se il gruppo oltrepassa il nido, aggiornate il progresso.

7. Buco-nel-Muro

Vedete un buco nella parete, come se qualcuno avesse preso un mazzuolo e continuato a picchiare per farsi strada. Invece di arrivare dall'altra parte, però, il passaggio si allarga formando attraverso i mattoni un cunicolo dalla lunghezza innaturale. Alla fine arrivate a una porta rossa e tonda dalla quale spuntano sei mani all'altezza degli occhi. Quando vi avvicinate, si muovono formando una faccia. "Benvenuti al Buco-nel-Muro!"

① **La Porta.** Il Buco-nel-Muro è una taverna e un terreno neutrale dove ogni fazione del Labirinto può coesistere pacificamente, rilassarsi e bere. Le Mani Premurose sulla porta esigono dal gruppo un singolo oggetto interessante prima di lasciarlo entrare. Se i PG sono passati dalla porta di Loma, le mani non chiedono pagamenti e li annunciano con gioia quali ospiti onorevoli. Se invece sono passati dalla porta di Gloam, le mani esigono un oggetto interessante da ogni membro del gruppo. Il gruppo può anche spendere un'ora a bussare forte prima che qualcuno venga ad aprire.

② **La Taverna.** L'interno è pieno del chiasso di avventori che bisticciano, cantano e bevono. Gruppetti di Fatine, Vermi, Goblin e Nani socializzano spensierati, consumando cibo e bevande. Ogni tanto una lastra del pavimento si ribalta e fa capolino un Custode. Le Mani Premurose sulla porta custodiscono anche cappotti e copricapi dei clienti. Se le Mani hanno annunciato i PG come ospiti onorevoli, tutti gli avventori (eccetto i loro nemici) li considerano delle celebrità.

③ **Datori di Lavoro.** Al Buco-nel-Muro c'è sempre qualcuno che ha bisogno di aiuto.

Datori di Lavoro

Tirate per vedere di chi si tratti. Se completate la missione e tornate al Buco-nel-Muro, quel PNG si unirà al gruppo e lo aiuterà a dirigersi verso il castello. L'obiettivo della missione può essere sempre trovato nella prossima scena scoperta dai PG.

1-2	Un Nano di nome Dagmar ha bisogno di qualcuno che recuperi un orologio con calcolatrice; è stato rubato da una banda di altri quattro Nani.
3-4	Due disertori Goblin di nome Milch e Mog vogliono che qualcuno convinca la pattuglia di Goblin inviata per arrestarli a tornare a mani vuote al castello del Re.
5-6	Un uomo vecchissimo di nome Robaldo vuole che qualcuno gli riporti la testa di una statua di pietra raffigurante una donna bellissima.

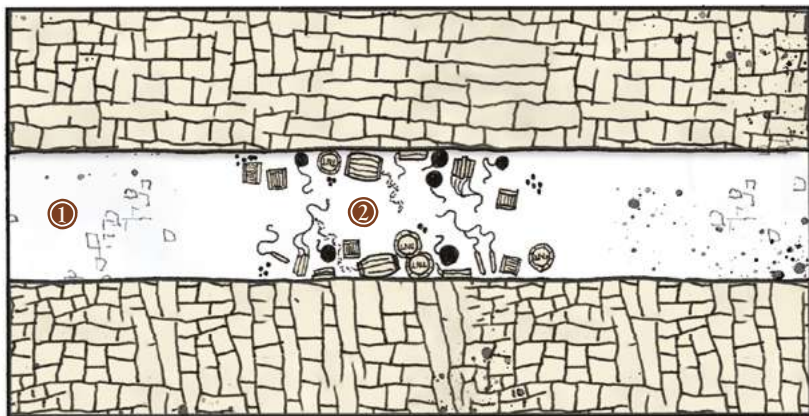
Avventore Casuale

	1-2	3-4	5-6
1	Nano rubizzo	Debuttante in vestito rosso	Una figura incappucciata
2	Verme che gioca a freccette	Nano tutto sorrisi	Fatina che trasporta un grosso boccale
3	Marinaio scanzonato	Fatina attaccabrighe	Investigatore Goblin con cappello borsalino
4	Scommettitore in crisi	Goblin con una manciata di noccioline	Goblin sordo che apprezza gli odori
5	Maiale in abito da sera	Pianista con 6 dita	Chef Nano con lunghi baffoni
6	Stuccatore Nano, coperto di stucco	Verme Borseggiatore	Malvivente, tatuaggio “Mate” sulle nocche

CONSEGUENZE

Se il gruppo completa una missione per un cliente del Buco-nel-Muro, aggiornate il progresso alla scena 13.

8. SQUADRA DI DEMOLIZIONE

Questo passaggio è disseminato di micce, barili di polvere da sparo e candelotti di dinamite. Un gruppo di cinque Goblin corre qua e là, passandosi al volo gli esplosivi e piazzandoli a terra e sulle pareti. Hanno in mano delle torce accese.

① **Squadra di Demolizione.** Il Re dei Goblin ha deciso di ristrutturare e questo corridoio è stato destinato alla demolizione! La squadra inviata a fare il lavoro non ha assolutamente la minima idea di cosa stia facendo, ma non se ne preoccupa nemmeno un po': se c'è una cosa che i Goblin adorano è far saltare in aria le cose.

Se i PG non disinnescano la situazione o tolgono ai Goblin tutte le fiaccole, il passaggio esplode diventando inaccessibile. Che resti sigillato davanti o dietro ai PG dipende dalle loro azioni e da dove sono in quel momento. Se sono proprio nel mezzo, scegliete a caso in quale direzione il gruppo viene sbalzato dallo scoppio. Qualsiasi piano che comporti il ricorso alla forza contro i Goblin fa saltare tutto con un tiro di 4+ (6+ se il gruppo è passato dalla porta di Gloam, o 2+ se è passato da quella di Loma).

Raccogliere un esplosivo senza farsi vedere (difficoltà 2) e scappare è una opzione perfettamente valida. La difficoltà aumenta di 1 per ogni esplosivo rubato dopo il primo. Se i Goblin si accorgono che un PG li sta derubando, fanno saltare tutto in aria.

② **Esplosivi.** Gli esplosivi utilizzati dai Goblin sono di tre tipi.

Esplosivi dei Goblin

1	**Schioccarelli.** Lanciano in tutte le direzioni dozzine di bombette grandi come biglie, che quindi scoppiano dopo un breve ritardo.
2	**Bumbombe.** Enormi barili di polvere da sparo che scoppiano producendo una grande nube a fungo di polvere verde che si posa lentamente ricoprendo ogni cosa nell'area.
3	**Abbagliotti.** Il lampo bianco acceca per i prossimi 5 minuti chiunque sia nelle vicinanze.
4	**Tossicchianti.** Lo scoppio emette una nube di fumo nero che resta sospeso in aria per 5 minuti.
5	**Martelloni.** L'onda d'urto scuote la terra facendo cadere chiunque non superi una prova di difficoltà 4.
6	**Scintillosi.** Nessuna potenza esplosiva, ma lanciano una pioggia di scintille dappertutto, dando fuoco a qualsiasi oggetto infiammabile. I personaggi restano solo bruciacchiati.

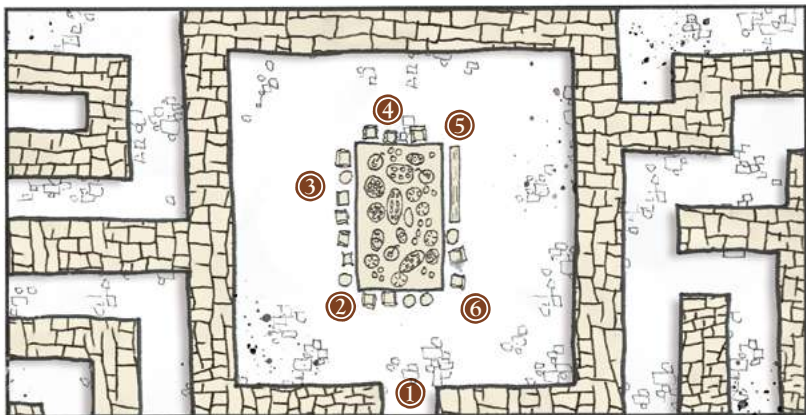
Goblin

	Descrizione	Nome
1	Ha la bocca che schiuma. A parte questo, sembra piuttosto razionale.	Frââz-mindol
2	Indossa un giubbetto catarifrangente e grida ordini a tutti gli altri.	Whårl
3	Vuole dimostrare di saper fare il giocoliere. Ma non è capace.	Erti
4	Calza un paio di enormi stivaloni. Salta dappertutto.	Ringø
5	Ha un portablocco con attaccata la foto di un gattino.	Trall
6	È nervosissimo e corre in tutte le direzioni.	Yssy

CONSEGUENZE

Se il gruppo oltrepassa la squadra di demolizione e raggiunge l'uscita, aggiornate il progresso. Se i PG sono vicini agli esplosivi quando scoppiano, nella scena successiva saranno bruciacchiati, temporaneamente accecati, atterrati, in preda alla tosse e coperti di polvere verde.

9. IL BANCHETTO

Il profumo di carne arrosto, torte appena sfornate e bevande spumeggianti aleggia nei corridoi tortuosi. Svoltando un angolo, al centro di un cortile squadrato e senza uscita, vedete un grande tavolo di quercia letteralmente traboccante di cibarie. Quattro creature siedono ai lati e litigano furiosamente. Appena vi vedono, i loro volti si illuminano e vi fanno cenno di sedervi.

① **Entrata.**

② **Daedalus LaMarche.** Visconte del Tanfo. Un Nano odioso con le dita troppo lunghe per le sue mani. Puzza terribilmente. Ciarliero e ficcanaso. Vuole diventare principe.

③ **Ragazza.** Una giovane Umana in armatura da Goblin. Non dice chi è e non ammette di non essere un Goblin. Scontrosa. Ambisce a diventare un condottiero.

④ **Tavolo.** Con strani cibi e insolite posate.

⑤ **Dama Morgana.** Una donna alta e misteriosa dai lunghi capelli neri. Sembra che non mangi mai nulla. Di una cortesia impeccabile, ma un tantino inquietante. Vuole sposare il Re dei Goblin.

⑥ **Goro.** Un Troll Notturno dalla pelliccia lunga e ispida, di un colore tra il nero e il viola, e il muso canino affusolato. Cammina barcollando su due zampe dai lunghi unghioni ricurvi. I suoi occhi sono nascosti dal pelo ed emette solo forti gemiti lamentosi. Vuole raccogliere e preparare cibi rari. In realtà è stato lui ad allestire questo banchetto, ma nessuno lo sa.

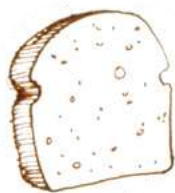
Se i PG sono passati dalla porta di Loma, Goro o la ragazza (a scelta del Re dei Goblin) accettano di unirsi al gruppo come alleati, se qualcuno l'invita.

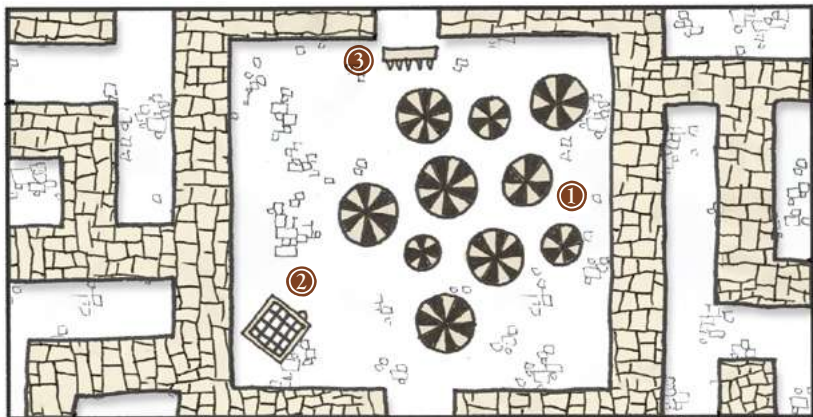
Vivande

Ogni PG può mangiare (o bere) una cosa prima che i PNG provino a fermarlo.

A	Una bella tazza di tè (preferito dai Vermi). Obbliga a parlare in continuazione di cosa si stia progettando di fare in seguito.
B	Un cestino di funghi fritti (preferito dai Goblin). Obbligano a parlare usando solo domande.
C	Ghiro arrosto glassato al miele (preferito dai Troll Notturni). Obbliga a parlare della cosa che più si desidera al mondo.
D	Un vasetto di confettura (preferita dai Custodi delle Mattonelle; si spalma su una mattonella, poi loro la ribaltano e la leccano da sotto). Obbliga a esprimere con brutale onestà le opinioni sulle persone che stanno attorno.
E	Un grosso boccale di sidro bollente (preferito dai Nani e predisposto a ubriacarli). Obbliga a mentire sempre.
F	Pesche sanguinelle (preferite delle Fatine). Obbliga a parlare solo in rima.

Posate

1	Forchetta a manico lungo con cinque rebbi che si muovono e raccolgono il cibo di malavoglia.
2	Cucchiaio da minestra con un pulsante sul manico: premendolo, il cucchiaio gira.
3	Un coltellino da burro. Scusate, un coltellino fatto di burro.
4	Forchetta a due rebbi che ronzano piano se conficcati nel cibo freddo.
5	Un tagliapizza munito di cordicella; tirandola funziona da solo e taglia a metà qualsiasi cibaria.
6	Un piatto a forma di fetta di pane.

10. L'ACCAMPAMENTO

Il suono di rauche risate echeggia nei corridoi di pietra. Seguendo le voci sbucate in un ampio cortile a cielo aperto, occupato da quello che sembra un accampamento militare. Ci sono Goblin che oziano, lottano e giocano d'azzardo attorno a un grappolo di tende a strisce, tutte sbilenche. Sul lato nord del cortile l'uscita è ostruita da una barricata a spuntoni, sorvegliata da due Goblin.

① **Tende.** Le tende sono a stento abbastanza grandi per contenere un singolo Umano, ma offrono ampia copertura per muoversi furtivamente. Spostarsi da una tenda all'altra ha difficoltà 2, ma se un PG fallisce è avvistato dai Goblin, che danno l'allarme. Dentro le tende si può reperire un vasto assortimento di attrezzatura Goblin.

② **Creatura in Gabbia.** Nell'angolo sud-ovest del cortile (vicino all'entrata) c'è una gabbia con dentro una massiccia creatura dall'espressione sconsolata. I quattro Goblin che dovrebbero sorvegliarla sono lì vicino, assorti in una partita a dadi. Uno ha la chiave della gabbia appesa alla cintura.

③ **Guardie.** Le guardie alla barricata hanno l'aspetto più formidabile e sono sempre sul chi vive. La barriera a spuntoni alle loro spalle è abbastanza alta da non poter essere scavalcata con un balzo o aggirata rapidamente. Per toglierla di mezzo servirebbero gli sforzi coordinati di parecchie persone.

Attrezzatura Goblin

1	Armatura completa, decisamente troppo piccola per un Umano.
2	Trampoli improvvisati.
3	Paperella a molla. Zampetta per circa 6 metri, poi si ferma.
4	Bastone mordicchio (un'asta con in cima un'orrenda creaturina rosa che fa scattare le fauci).
5	Grande trapunta puzzolente.
6	Secchio di colla.

Creatura in Gabbia

1-2	**Trampoliere.** Un uccello incapace di volare, con zampe lunghe 3 metri. Vuole afferrare un Goblin col becco, sbatterlo sul muro e scappare nel suo nido.
3-4	**Ameba blu villosa.** Una volta liberata dalla gabbia è praticamente inarrestabile, sebbene non molto pericolosa. Risucchia i piccoli oggetti su cui striscia e può essere cavalcata.
5	**Sid.** È un uomo-roccia. Può estrarre sassi dal suo corpo e scagliarli contro i nemici, oppure crollare e riassemblarsi in diversi uomini-roccia più piccoli.
6	**Mano.** Una mano grande come un'utilitaria e coperta di pelliccia arruffata. Adora scagliare via i Goblin con forza tremenda.

Guardie Goblin

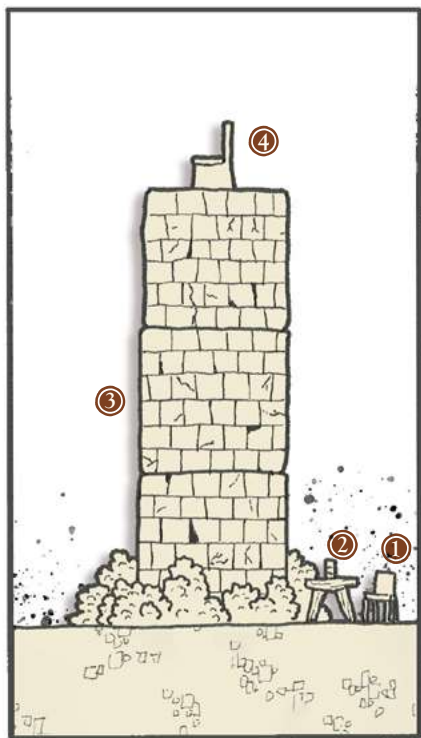
	Descrizione	Nome
1	Ha sulla testa un cannone che spara Goblin più piccoli.	Uffige
2	Due impilati uno sull'altro. Ma non vogliono farlo sapere a nessuno.	Mangy & Mordy
3	Goblin con due burattini a calza che gli piacciono moltissimo.	Cøørso
4	Vessillifero della truppa; considera il suo compito vitale.	Aret
5	Sergente istruttore Goblin. Maniaco del regolamento.	Serge'
6	Goblin pelandrone. Può essere corrotto, ma non davanti ai compagni.	Derfo

CONSEGUENZE

Se il gruppo trova il modo di andare avanti, aggiornate il progresso.

È possibile passare anche inseguiti da un piccolo esercito di Goblin schiamazzanti.

11. POSTO DI VEDETTA

Una torre squadrata di pietra antica alta nove metri svetta solitaria in un piccolo cortile; il giardino di siepi scolpite alla sua base non è più curato da tempo. In cima alla torre c'è un trono di marmo bianco. Un vecchio Tasso Gigante ronfa beato su una sedia alla base della torre, di fianco a un tavolo di pietra.

① **Il Vecchio Tasso.** Se i PG lo svegliano, spiega loro come funziona la scena. Il suo nome è Fulminus.

② **Il Modellino.** Sul tavolo accanto al Tasso Gigante c'è un modellino in scala della torre. Girando di 90° una qualsiasi delle sue tre sezioni si fa ruotare anche la sezione corrispondente (alta 3 metri) della torre vera! È possibile effettuare due rotazioni di 90° prima che il modellino si inceppi (una sola se il gruppo è passato dalla porta di Loma, tre se è passato da quella di Gloam).

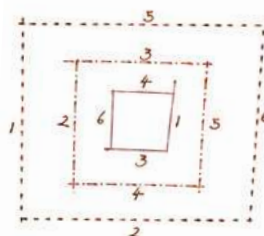
③ **La Torre.** Un imponente edificio alto 9 metri e costruito alla meglio usando pietra, legno e un bislacco assortimento di delicati macchinari. Scalarlo sarebbe una vera sfida, sebbene alcune parti appaiano meno difficoltose di altre.

④ **Il Trono.** In cima alla torre c'è un trono di marmo angoloso e disadorno. Sedersi su di esso permette di scrutare luoghi lontani.

La Torre

Tirate tre dadi e impilateli uno sopra l'altro in ordine casuale. Questa è la torre. Il numero su ciascuna faccia esposta rappresenta la difficoltà di scalare quella sezione. Per raggiungere la sommità, un personaggio deve superare ognuna delle tre sezioni nell'ordine. Un PG che tenti di scalare la torre può salire, scendere o muoversi a destra e sinistra, ma deve eseguire una prova a ogni mossa. Se cade può provare di nuovo, ma perde un'ora.

	Facciata	Fallimento
1	Ricoperta di edera rigogliosa.	Impossibile!
2	Pietra a vista.	Pezzi di roccia cadono addosso a chi sta di sotto.
3	Macchinari delicati.	Una molla fa saltare via il PG dalla torre.
4	Assi di legno.	Un pannello smosso sposta il PG di 90°. Deve proseguire dalla nuova posizione.
5	Coperta di edera rinsecchita.	Il PG cade stringendo un ciuffo di piante secche.
6	Parete liscia con cornicione sporgente.	Il PG perde la presa e cade.

Nota: se non avete tre dadi, tirate un dado tre volte e disegnate uno schema che indichi le facciate della torre (vedere a fianco). Il quadrato esterno è la sezione inferiore, quello più interno la sezione in cima.

Il Trono

Se i PG riescono a raggiungere la cima della torre, la vista sui Muri di Pietra consente loro di capire in che direzione andare. Tirate un dado e sommatelo al numero di questa scena: il totale è il numero della scena fino a dove il PG sulla torre riesce a vedere dal punto sopraelevato. Il Re dei Goblin deve quindi andare a quella scena nel libro e descriverla al giocatore. I PG possono raggiungerla direttamente senza eseguire tiri, quando lasciano questa scena.

Conseguenze

Aggiornate il progresso del gruppo quando entra in questa scena.

12. LA CACCIATRICE

Sentite le grida e il ringhiare furioso dei Goblin molto prima di vederli. In questa zona giace crollato quello che sembra un piccolo santuario, e tra i ruderi arde un piccolo falò da campo. Una creatura alta come un Umano, ma molto più larga e rettiliana, siede accanto al fuoco suonando una ghironda. Attorno a lei vi sono otto sacchi, quattro dei quali contengono un Goblin. Un asino è legato nei paraggi e rumina placidamente in un sacco di biada.

① **Rum.** La creatura somiglia a un alligatore che si sia schiantato di faccia contro un muro. Indossa abiti pratici, logori e di foggia alquanto piratesca. È di buona compagnia e cordiale con chiunque nel gruppo sappia suonare o possieda uno strumento musicale. Dichiara di essere anche lei una viaggiatrice, ma a differenza loro non sta tentando di arrivare al centro del Labirinto; è qui solo per catturare Goblin. Sua zia Veronica è scomparsa dopo aver visitato il Labirinto per riprendere il suo bambino (rapito dal Re dei Goblin). Rum pensa che se catturerà abbastanza Goblin attirerà l'attenzione del loro Re. È disposta a scambiare la sua merce con i prigionieri Goblin che il gruppo potrebbe avere catturato.

② **Goblin.** Rum non sa la strada per la Città dei Goblin. I Goblin nei sacchi, però, bisbigliano di essere pronti a svelarla se i PG li liberano. Se Rum sorprende un PG a rilasciare o rubare uno dei suoi Goblin, presume che siano tutti agenti del Re e tenta di chiudere anche loro nei sacchi. È molto forte, astuta e disposta a seguire il gruppo per molte scene, usando a questo scopo tutti gli oggetti che le rimangono. Sfuggire a Rum dopo essere stati chiusi in un sacco richiede un'ora.

Mercanzie

I PG possono consegnare a Rum un Goblin in cambio di due dei seguenti oggetti (tre oggetti se il gruppo è passato dalla porta di Loma, uno solo se è passato dalla porta di Gloam).

A	Trappola imprigiona piedi.
B	Asta uncinata.
C	Pappagallo addestrato.
D	Catena con lucchetto.
E	Favo pieno d'api vive.
F	Bottiglia di fluido che trasforma il metallo in gelatina.
G	Orcio di pece.
H	Caraffa di liquore.
I	Mazzo di carte con un asso in più.
J	Bastone mordicchio (un'asta con in cima un'orrenda creaturina rosa che fa scattare le fauci).
K	Profumo per Goblin.
L	Manette.

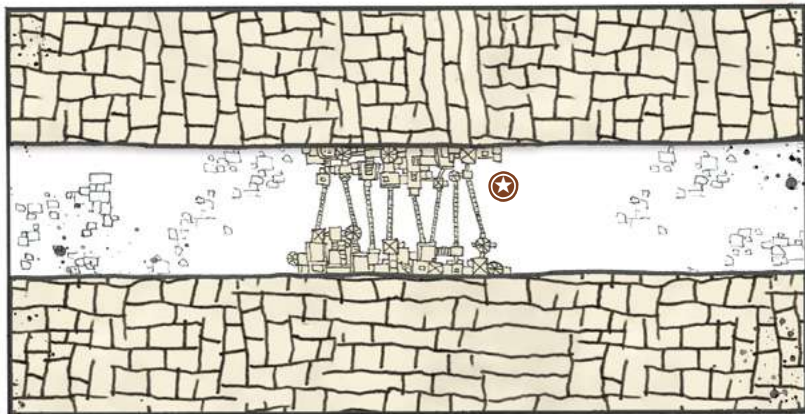
Goblin

	Descrizione	Nome
1	Ha dei bellissimi capelli biondi; estremamente vanitoso.	Flêwsêrthill
2	Più largo che alto, può appallottolarsi e rotolare per non farsi male.	Pöley
3	Ha delle alette che non funzionano. Molto sensibile al riguardo.	Gifferty
4	Una Goblin tutta sorrisi che ama mordere anche quando non le conviene.	Heisine
5	Ha un occhio sopra una spalla. Si innamora del PG più alto.	Jêth
6	Goblin arrabbiato. Non si fida degli Umani.	Kraik

CONSEGUENZE

Se il gruppo libera o scappa con un Goblin, aggiornate il progresso: il Goblin dice loro in che direzione andare.

13. COLONIA DEI VERMI

Un allegro mormorio riempie l'aria di vocette acute che canticchiano e parlottano. Il passaggio è ostruito da una fitta città in miniatura che cresce dalle pareti, popolata da svariate centinaia di Vermi dai colori vivaci. Dozzine di piccoli ponti attraversano il varco creando un groviglio invalicabile. Quando vi avvicinate, l'intera colonia si zittisce e ogni abitante si gira a guardarvi.

La Colonia. I Vermi informano allegramente il gruppo che dovrà tornare sui suoi passi, in quanto non vi è modo di attraversare il passaggio senza ritrarre i ponti, cosa che possono fare solo se vengono soddisfatte le loro necessità. Sono lieti di commerciare, ma accettano solo oggetti che possano essere incorporati in qualche modo nella colonia; tocca ai PG descrivere in che modo l'oggetto offerto possa risultare utile.

Se il gruppo decide semplicemente di farsi strada con la forza, ogni PG perde un oggetto a caso e i Vermi saranno ostili con loro per il resto dell'avventura.

Se il gruppo è passato dalla porta di Loma o se un PG è un Verme, gli abitanti ritirano semplicemente i loro ponti e acclamano gli eroi che passano, gettando coriandoli. Anche in questo caso commerciano normalmente con i PG.

Se il gruppo è passato dalla porta di Gloam, i Vermi cominciano a canzonarlo e a scagliare piccoli oggetti. Minuscole catapulte lanciano semi di pesca, noci e pezzetti di muro, obbligando il gruppo a battere in ritirata. I PG non possono avanzare sotto questo sbarramento, a meno che non abbiano qualche tipo di scudo per ripararsi.

LA FINE È VICINA

Commerciare

In cambio dell'oggetto che un PG cede loro, i Vermi offrono una riproduzione del medesimo, ma in miniatura. Non capiscono il concetto che un oggetto grande possa valere più di uno piccolo. Se gli offrite 15 metri di corda, loro possono offrire in cambio 15 centimetri di spago. Una spada potrebbe essere scambiata con un ago da cucito.

Necessità

Al momento i Vermi hanno maggiormente bisogno di una delle seguenti cose. Se il gruppo riesce a fornirla, i Vermi riavvolgono tutti i loro ponti e lo lasciano passare.

1	Un maniero. Qualsiasi cosa si possa svuotare o scavare ricavandone una casa per il sindaco.
2	Un vasetto con un adesivo di qualsiasi genere.
3	Una serie di ingranaggi e molle di ricambio per riparare la loro torre dell'orologio.
4	Un destriero. Vogliono un animale che sia abbastanza piccolo per poterlo cavalcare e abbastanza docile da obbedire ai loro comandi.
5	Un mucchietto di fibre per ricavarne corde e fili.
6	Un trofeo dei Goblin. Qualsiasi oggetto distintivo precedentemente appartenuto a un Goblin può andare. Ne hanno bisogno per scoraggiare le scorrerie delle creature.

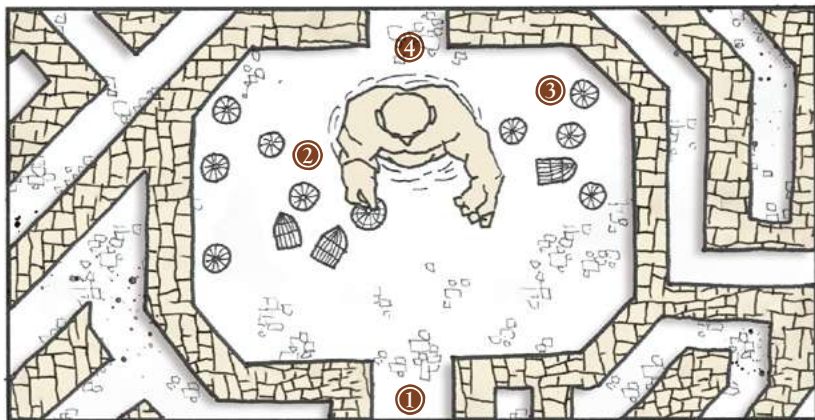
Vermi

	Descrizione	Nome
1	Un Verme gigantesco (lungo circa 10 cm) che si vanta della propria forza.	Chaz
2	Possente guerriero, vuole rubare ai ricchi per donare a se stesso.	Dazzà
3	Capa dei circensi. È interessata a imparare qualche trucco nuovo.	Liz'béff
4	Capitano d'industria che si arriccia il baffo e vuole costruire una ferrovia.	'Enrì
5	Verme con un vestito a strascico lungo mezzo metro; si impiglia facilmente.	Marì
6	Scienziata che vuole imparare cose sulla gente grossa.	Victuàr

CONSEGUENZE

Se il gruppo supera la colonia dei Vermi, aggiornate il progresso.

14. IL GIGANTE SEPOLTO

Il terreno sotto i vostri piedi comincia a tremare. Dietro la prossima curva sentite una voce simile allo sfregare di due continenti dire: "Che cosa abbiamo qui? Un INTRUSO?"

① **Entrata.**

② **Il Gigante di Pietra.** È sepolto fino ai fianchi nel pavimento di un cortile piastrellato. Si chiama Dolem. In una mano regge una gabbia dorata di dimensioni umane con dentro una figura tremante. Il gigante adora i prigionieri. Starsene mezzi sepolti è un lavoro solitario e vuole qualcuno con cui parlare (per lo più spadroneggiando e ammonendolo di avere "sconfinato"). Se il gruppo ha modo di liberare un suo prigioniero, Dolem fa di tutto per impedirlo. È anche disposto a contrattare in cambio di altri prigionieri.

③ **Gabbie.** Sparpagliate nel cortile vi sono oltre una dozzina di gabbie dorate, quattro delle quali contengono scheletri. Le serrature non hanno chiave, ma possono essere aperte con la forza bruta (difficoltà 6, o 3 se il gruppo è passato dalla porta di Gloam). Con un fallimento, quella serratura non può essere forzata. La mano del gigante può spezzarle a piacimento. Lo spazio tra le sbarre è abbastanza largo da lasciar scivolare dentro e fuori chiunque sia più piccolo di un Goblin. La gabbia attualmente in mano al gigante contiene un prigioniero, qualche caramella e alcune piume di pavone.

④ **Uscita.** La via per proseguire nel Labirinto è proprio dietro al gigante. Se un PG cerca di uscire da lì, la gigantesca mano di Dolem discende e blocca il passaggio, poi tenta di afferrarlo e di ficcarlo in una gabbia, a meno che non riesca a sfuggirgli e tornare di corsa all'entrata (difficoltà 3).

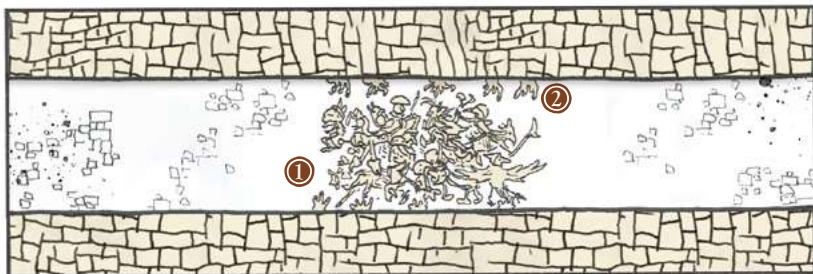
Il Prigioniero

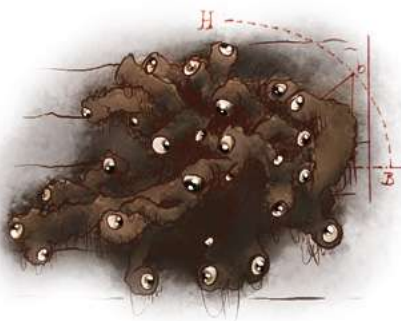
1	Il Re dei Goblin. Promette al gruppo fama, gloria, ricchezze, qualsiasi cosa purché trovino un modo per tirarlo fuori. I suoi manierismi non somigliano molto a quelli del vero Re. Se il gruppo lo libera, scopre che è un semplice Goblin che ha bevuto una pozione di metamorfosi. Nella boccetta c'è ancora una dose utilizzabile, il cui effetto dura una scena.
2	Re Jasper col suo fedele servo, Stoppino. Jasper ammonisce il gruppo di salvarsi e andare avanti senza di lui, mentre Stoppino piagnucola e implora i PG di liberarli. Ognuno dei due offre ai PG consigli contraddittori, scusandosi per la mancanza di acume dell'altro. Jasper sostiene che l'attuale Re dei Goblin abbia in qualche modo "rubato il suo regno" e che lui stia cercando di riprenderselo.
3	Hoggol, un Nano pauroso.
4	Un onorevole Cavaliere di nome Sir Beris, ormai rassegnato al suo destino. Non desidera che qualcun altro metta a repentaglio la sua incolumità per salvarlo. Se i PG non lo liberano, chiede loro di inviare un messaggio alla sua innamorata Margaret. Possono lasciare il messaggio in qualunque vaso di pietra nel Dedalo di Siepi e lei lo troverà.
5	Felina, una donna fin troppo alta, in berretto e occhiali scuri. Dice di essere lì di sua spontanea volontà, in quanto ha fatto amicizia col gigante, ma di nascosto tenta di segnalare al gruppo che vuole essere liberata.
6	Zipolo, un Goblin dispettoso che a sua volta ha una gabbia con un Verme prigioniero di nome Jacques. Jacques sembra alquanto indignato dall'intera faccenda.

CONSEGUENZE

Se il gruppo trova un modo per raggiungere l'uscita, aggiornate il progresso.

15. LA CATASTA DI GOBLIN

Il corridoio è ostruito da un cumulo di Goblin. Giacciono scomposti a terra, qualcuno a faccia in giù, altri addossati al muro, ma tutti russano sonoramente.

I tuoi occhi possono essere tanto crudeli. Così come posso esserlo io.

- Jareth

1. **Catasta di Goblin.** Una buona trentina di Goblin è stipata nel corridoio da un muro all'altro, lasciando pochissimo spazio per passare. Chiunque metta piede in questo tratto infestato dai licheni si addormenta immediatamente. Non prova stanchezza, crolla semplicemente giù come un sacco di patate e comincia a russare beato. Nulla lo può svegliare finché rimane in questa zona. Se viene trascinato fuori si sveglia subito senza rendersi minimamente conto di essersi addormentato o del tempo trascorso. I Goblin fanno tutti parte della stessa pattuglia, e che siano disposti ad aiutare o cedere la loro attrezzatura dipende da loro.

2. **Lichenocchi.** Una nutrita colonia di Lichenocchi cresce sui muri in un tratto di sei metri di corridoio e ogni stelo osserva placido i PG. Gli occhi proiettano un potente incantesimo del sonno che influisce su chiunque si avvicini troppo.

Goblin

	Una volta svegli...	Nome
1	Va nel panico e cerca di precipitarsi nuovamente nella zona sonnolenta.	Lyfill
2	È amichevole ma progetta di tradire il gruppo non appena gli farà comodo.	Zebistradamus
3	È disposto ad aiutare i PG a patto che sveglino anche i suoi compagni.	Fusto
4	È ostile e non aiuta il gruppo in alcun modo senza un serio "incoraggiamento".	Verisimiglio
5	È troppo stupido per essere d'aiuto, ma è molto servizievole.	Nessuno lo sa
6	Va nel panico e cerca di correre nella direzione da cui è venuto il gruppo.	Besqûê

Attrezzatura Goblin

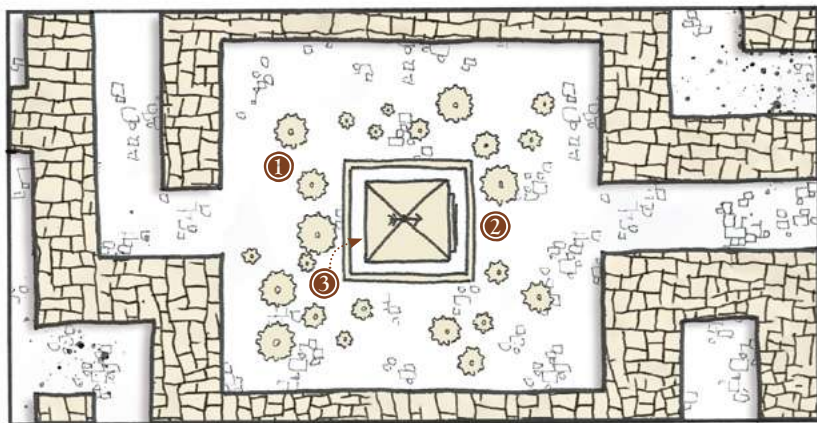
1	Bastone mordicchio (un'asta con in cima un'orrenda creaturina rosa che fa scattare le fauci).
2	Un elastico lungo un metro e mezzo, saccheggiato nella selva.
3	Un'ampolla d'olio molto scivoloso.
4	15 metri di corda.
5	Un cannocchiale.
6	Una sega a mano.

CONSEGUENZE

Se il gruppo riesce a oltrepassare la zona sonnolenta, aggiornate il progresso. Una possibile soluzione è usare una lunga asta per spingere il corpo di un dormiente attraverso la zona e poi fargli usare una corda per trascinare i corpi addormentati dei compagni.

Se tutto il gruppo si addormenta nella zona, i PG vengono tirati fuori (dal lato dell'entrata) da un Nano di passaggio di nome Ebenezer. Perdono un'ora.

16. L'OROLOGIO

Un enorme orologio di pietra, alto come una ciminiera, è collocato al centro di uno spiazzo quadrato; le lancette a forma di spada indicano l'ora, tra le 13 in cui è diviso il quadrante. La piazza è quasi riempita da migliaia di ingranaggi di ogni forma e dimensione, alcuni accatastati in pile ordinate e altri sparpagliati in giro alla rinfusa. Da dietro la torre dell'orologio proviene il brusio di un chiacchiericcio ansioso.

① **Cumuli di Ingranaggi.**

② **Quadrante dell'Orologio.** Se i PG esaminano il quadrante, si accorgono che l'ora è completamente sbagliata.

③ **Meccanismi dell'Orologio.** Grindal il Nano è per metà nella torre, le gambe che spuntano da una botola sul retro. Quando i PG si avvicinano, balza fuori immediatamente nel tentativo di reclutarli perché lo aiutino a rimontare l'orologio. Stava solo facendo qualche piccola riparazione, capite, trafficava qua e là e si è lasciato un po'... prendere la mano. Grindal si affretta ad aggiungere che se lo aiuteranno potrà riportare indietro l'orologio di un'ora, dando loro più tempo per attraversare il Labirinto.

Se il gruppo è passato dalla porta di Gloam, Grindal può riportare l'orologio indietro di due ore anziché una sola.

L'Orologio

Per riparare l'orologio, Grindal deve risalire tutta la torre dall'interno e individuare il problema. Mentre sta lassù, grida ai PG alcune sequenze di istruzioni. Prima dà una sequenza di tre frasi, poi una di quattro frasi, quindi una di cinque. Non si ripete e ogni sequenza dev'essere eseguita velocemente: ogni ritardo significa che bisognerà ricominciare da capo. Una volta udita ogni sequenza, il gruppo deve ripeterla a Grindal parola per parola.

Usate la tabella per creare le frasi urlate dal Nano. Potete semplicemente leggerle riga per riga o mescolare elementi delle due colonne per formare le vostre.

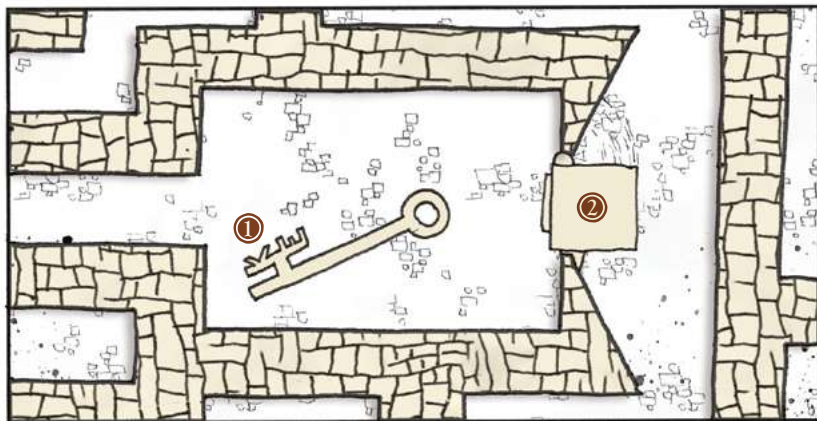
Regolate	Il bilanciere
Stringete	Il pendolo
Allentate	La molla principale
Riequilibrate	Il dente d'arresto
Caricate	La ruota dentata
Sostituite	La rastrelliera
Togliete	La ruota di scappamento
Girate	Il regolatore
Oliate	La molla di sospensione
Pulite	La molla a scatto
Allineate	La molla a spirale
Bloccate	Il ruotino della campanella
Scuotete	Il perno della campanella
Liberate	L'insieme del maglio
Invertite	Il pignone del cannone

CONSEGUENZE

Se il gruppo ripete con precisione tutte e tre le sequenze, ha seguito le istruzioni di Grindal e l'orologio è riparato. Riconoscente, il Nano lo riporta indietro e i PG guadagnano un'ora.

In ogni caso, anche se i PG ignorano del tutto questa sfida, aggiornate il progresso.

17. Il Buco della Serratura

Il corridoio termina con un gigantesco buco della serratura, abbastanza grande da poterci strisciare dentro. Sul terreno davanti a esso giace la chiave, una sbarra colossale di solido ottone.

① **Il Buco della Serratura**. La serratura è impiantata in un cilindro. Girandolo si sblocca il muro in fondo al passaggio, consentendo al gruppo di proseguire nel Labirinto. Strisciando all'interno della serratura si scopre una serie di 50 cilindretti disposti su una fila lunga circa 60 centimetri, ciascuno dei quali dev'essere spinto esattamente all'altezza giusta per far ruotare il meccanismo. Normalmente i denti della chiave si allineano automaticamente ai cilindretti ma, dato che essa è troppo pesante per essere sollevata, i PG dovranno trovare un altro modo per riprodurne la forma.

② **La Chiave.** È davvero enorme e per sollevarla servirebbero almeno una decina di persone. I denti della chiave disegnano due forme caratteristiche a vostra scelta.

I denti presentano una forma sola se il gruppo è passato dalla porta di Gloam. Tre forme se è passato da quella di Loma.

Forme della Chiave

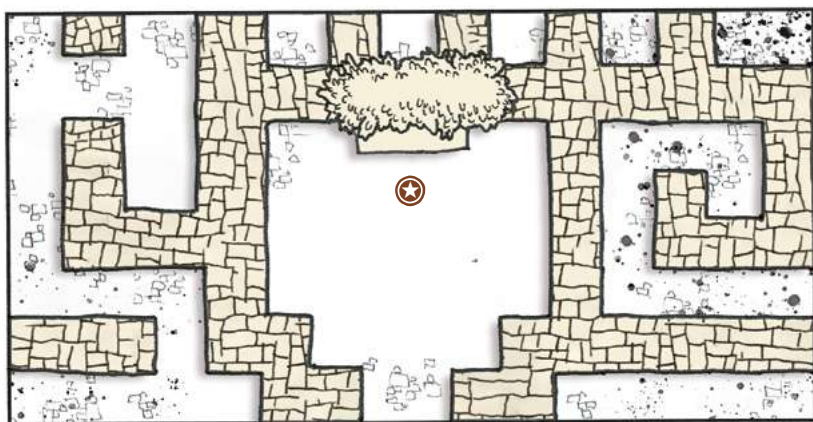
Simile a una "A".
Rettangolo.
Semicerchio.
Simile a una "D" con il lato piatto in basso.
Simile a una "M".
Simile a una "B" con il lato piatto in basso.
Simile a una "E" con il lato piatto in basso.
Un ovale stretto.
Simile a una "H".
Simile a una "K" con il lato piatto in basso.
Simile a una "N".
Simile a una "R" con il lato piatto in basso.
Simile a una "L" con il lato piatto in basso.
A forma di cuore.
Simile a una "V".
Simile a una "W".
Simile a una "A" tagliata a metà verticalmente.
A forma di stella.
Simile a una "F" con il lato piatto in basso.
Simile a una "S" ruotata su un fianco.
Simile a una "U".

Se il gruppo trova un modo per riprodurre queste forme usando gli oggetti a sua disposizione, un personaggio può strisciare dentro il buco della serratura, imprimere le forme nei cilindretti e consentire agli altri di azionare il meccanismo.

CONSEGUENZE

Se i PG aprono la serratura, aggiornate il progresso.

18. L'INDOVINELLO

Due insolite sentinelle sbarrano la strada davanti a un portone decorato nella parete. Ognuna regge davanti a sé uno scudo, con due teste che spuntano da sopra e da sotto. "Risolvete l'indovinello, viaggiatori!" dice una. "Se rispondete bene, la porta vi condurrà al castello al centro del Labirinto!" "Altrimenti", dice l'altra, "vi condurrà a... MORTE CERTA!"

Sentinelle. Per passare, i PG devono risolvere correttamente un indovinello. Se sono passati dalla porta di Loma, le sentinelle forniscono un indizio; se sono passati dalla porta di Gloam, devono risolvere due enigmi. Potete usare uno degli indovinelli qui a fianco, inventarne uno o trarlo da qualche altra fonte. Se oltrepassano le sentinelle e varcano il portone senza risolvere l'indovinello, rientrano direttamente in questa scena. Le sentinelle lo trovano alquanto divertente.

Nota: le teste superiori delle sentinelle si chiamano Alfio e Ralfio. Le teste inferiori si chiamano Gimmi e Timmi.

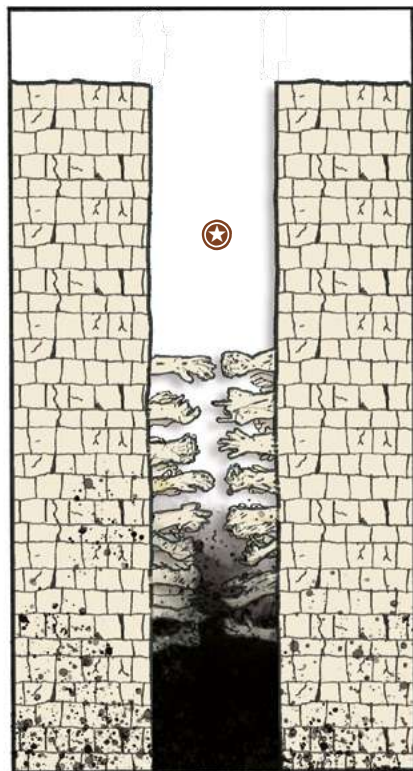
Indovinelli

Domanda	Risposta
Nasce da un padre, nasce da una madre, ma non è figlio di nessuno.	Una figlia.
Colui che mi fa mai mi userà. Colui che mi usa mai mi vedrà.	Una bara.
Se non mi misuri non son conosciuto, ma molto ti manco quando via son volato.	Il tempo.
Quante più ne fai, tante più ne lasci indietro.	Le impronte.
Se mi nutri, vivo. Se mi disseti, muoio.	Il fuoco.
Di ferro è uno scarno cavallo veloce, più in fretta lui corre, più la coda si riduce.	Ago e filo.
Di mattina cammino a quattro zampe, a mezzogiorno con due, alla sera con tre.	L'uomo.
Chi li fa non lo dice. Chi li prende non lo sa. Chi lo sa non li vuole.	I soldi falsi.
L'intera vita mia si misura in ore, se mi consumo sono un buon servitore. Da magro son veloce, da grasso son lento, Amica mia è la luna, nemico mio il vento.	Il cero.
Per amor mio l'uomo può diventare pazzo, È facile battermi, ma ho sempre il mio prezzo.	L'oro.

CONSEGUENZE

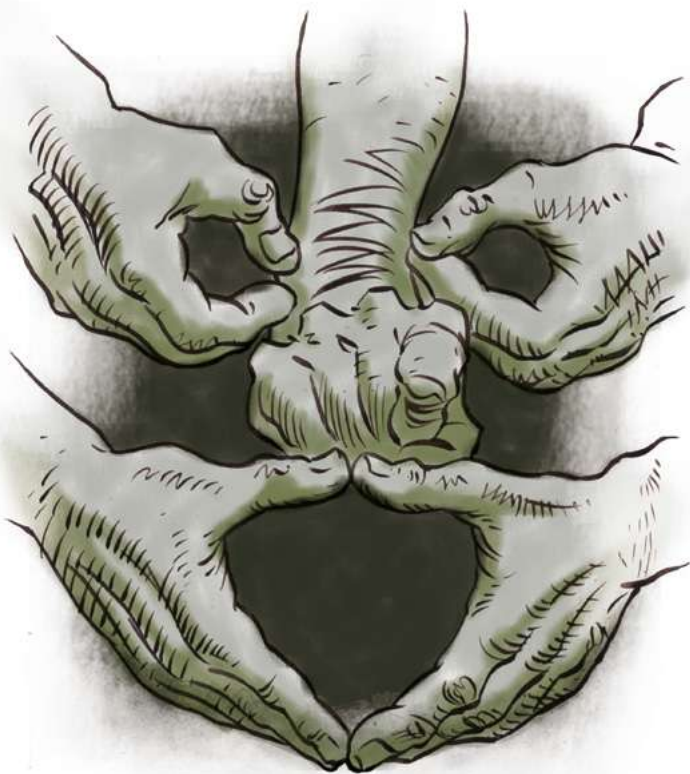
Se i PG risolvono l'indovinello senza sbirciare la soluzione, la porta dietro le sentinelle si apre e potete aggiornare il progresso. Ogni volta che vogliono attraversare questa scena, devono risolvere un indovinello diverso.

19. MANI PREMUROSE

Mentre avanzate nel Labirinto, il terreno sotto di voi cede all'improvviso e precipitate nel buio. Durante la caduta, centinaia di mani si allungano e rallentano la vostra discesa, finché non vi ritrovate sospesi nella loro stretta. Davanti a voi, un gruppo di sei mani si muove all'unisono imitando una faccia. "Andate giù?"

Pozzo. È pieno di Mani Premurose. Se i PG dicono di voler andare giù, li riportano direttamente alla segreta (pag. 42), altrimenti le mani chiedono dove vogliano andare. Possono portarli a qualsiasi scena già visitata, ma dicono al gruppo: "Se volete andare lì, dovete parlare come facciamo noi!" Ciò significa che i membri del gruppo devono unire le mani formando una faccia e mimare le parole per esprimere il loro desiderio.

Per creare una faccia di Mani Premurose servono almeno cinque mani (quattro se i PG sono passati dalla porta di Loma, sei se sono passati da quella di Gloam). Il giocatore che dà voce alle mani non può mimare i movimenti della bocca, perciò chi muove quell'elemento dovrà seguire con attenzione le parole. Ogni volta che i giocatori vogliono dire un'altra frase, devono cambiare la configurazione della faccia e scambiarsi tra loro i ruoli delle rispettive parti del volto.

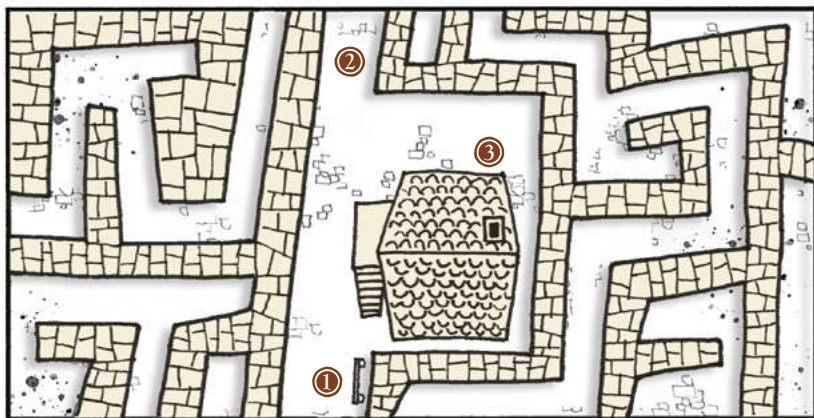
Volete che vi lasciamo andare?

- Mani Premurose

CONSEGUENZE

Se i giocatori fanno un buon lavoro, il Re dei Goblin può dichiarare che vengono spediti direttamente alla scena dove volevano andare. In caso contrario dovranno convincere le mani (difficoltà 4) a portarli nel posto giusto.

Se falliscono (o se dicono che vogliono andare giù), vengono riportati alla segreta (pag. 42). In questa scena non si aggiorna il progresso.

20. IL NEGOZIO DI VELENI

Uno sgangherato edificio di pietra spunta nel bel mezzo di un corridoio. L'insegna di legno recita: "I Veleni di Barkley: tinture tossiche per ogni evenienza". In fondo all'insegna è appeso un biglietto: "Spruzzatore in omaggio con ogni acquisto! Chiedete la nostra specialità del giorno!" Vicino alla bottega indugia un terzetto di Goblin, ognuno dei quali regge uno spruzzatore a soffietto.

① **Insegna.**

② **Goblin.** Tre Goblin bloccano l'uscita che consente di proseguire nel Labirinto. Ognuno è armato di uno spruzzatore pieno di un veleno casuale. Sono degli attaccabrighe e non vedono l'ora di sperimentare le loro miscele sul gruppo, se provocati. Sono molto sgarbati e amano pensare di incutere timore.

③ **Il Negozio.** La bottega è composta da una singola stanza, con una botola che porta in cantina. Il Nano Barkley siede su uno sgabello dietro il bancone, intento a sbriciolare un composto con mortaio e pestello. Il suo negozio è stato appena svaligiato dai Goblin e lui è di pessimo umore. Mostra la mercanzia ai PG, se questi glielo chiedono, illustrando le proprietà di ciascun composto e le relative modalità d'impiego. Tutti i veleni sono esposti in bottiglie di vetro con attaccata una piccola etichetta che ne descrive gli effetti. In genere Barkley accetta solo oggetti preziosi (o che lo sembrano) in cambio dei suoi veleni, ma è disposto ad accettare quasi tutto se il gruppo è passato dalla porta di Gloam.

Veleni

Sono disponibili sei veleni diversi. Tirate per vedere qual è la specialità del giorno (Barkley ne offre un campione omaggio). Gli effetti durano una scena oppure un'ora, a seconda di quale termine sia raggiunto prima.

1	**Melassa Nera.** Spruzzata su una vittima rende le sue articolazioni molto difficili da muovere, rallentandola drasticamente. Fa cadere le Fatine come sassi.
2	**Tripla Zeta.** Fa perdere istantaneamente i sensi a qualsiasi creatura di taglia Umana o inferiore. È efficace sulle creature più grandi solo con un tiro di 4+.
3	**Credulibile.** Chi ne è ricoperto diventa altamente suggestionabile. Le prove per convincerlo di qualcosa sono **migliorate**.
4	**Digrignadenti.** Le vittime s'infiammano di collera e attaccano chiunque sia nei dintorni, compresi i loro alleati.
5	**Fobofiele.** Chi ne è ricoperto è terrorizzato da qualsiasi cosa. Le prove per spaventarlo e costringerlo a fare qualcosa sono **migliorate**.
6	**Miniliquame.** Rimpicciolisce la vittima alle dimensioni di un topolino.

Come indicato sul cartello, ogni veleno è dotato del suo spruzzatore a soffietto in omaggio. Ognuno può essere usato una sola volta e gli effetti durano una scena. Se Barkley si accorge che si sta tentando di derubarlo, estrae prontamente uno spruzzatore con un veleno casuale e lo usa su tutti loro.

Goblin

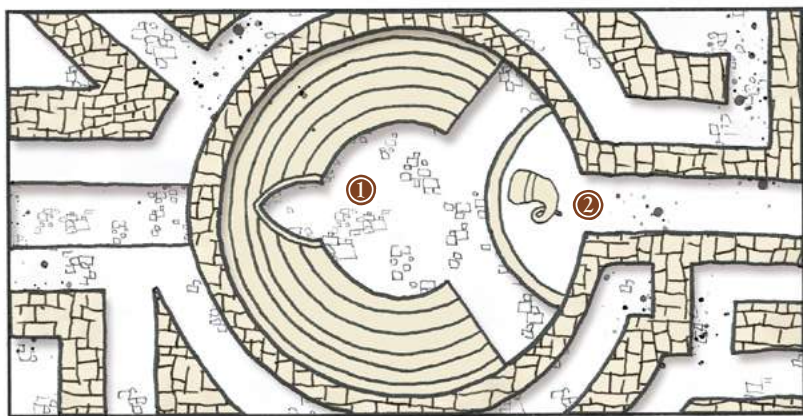
	Descrizione	Nome
1	Sei ginocchia, due gambe e un aspetto alquanto truce.	Nêêmi
2	Ha un elmo abbastanza grande per contenerlo tutto se si spaventa.	Meccio
3	Indossa un impermeabile giallo canarino... e nient'altro.	Quäspro
4	Mastica qualcosa in continuazione. Si muove solo camminando di lato.	Dovefrullo
5	Molto immaturo. Punta il dito a pistola e chiama tutti "sapientone".	Matassa
6	Cappello a punta. Usa lunghe parole senza conoscerne il significato.	Meffo il Quasi-Saggio

I Goblin si passano l'un l'altro i veleni rubati per impedire che il gruppo li prenda, continuando a schernire i PG. Se il loro capo viene compromesso in qualsiasi modo, gli altri si danno alla fuga.

CONSEGUENZE

Se il gruppo riesce a superare i Goblin, aggiornate il progresso.

21. LA TROMBA

Il chiasso di centinaia di voci echeggia nel corridoio. Il passaggio angusto si allarga in un ampio anfiteatro affollato di abitanti del Labirinto appartenenti a ogni varietà: Nani, Goblin, Fatine, Vermi e ogni genere di bestia strana. Su un palco in testa all'anfiteatro c'è la Tromba, un gigantesco corno di pietra grande come un elefante. Proprio quando entrate un Nano soffia nella Tromba producendo una nota assordante e l'intero teatro si zittisce di colpo. "Gli ospiti sono arrivati!" grida il Nano. "Ascoltiamo cos'hanno da dire a loro discolpa!"

① **La Folla.** I cittadini dei Muri di Pietra si sono radunati per discutere le molestie arrecate dal gruppo. Tutti i PNG che gli eroi hanno incontrato sono in mezzo alla folla, divisa grosso modo in due fazioni: chi è a favore del gruppo e chi è contro. Diversi Troll Notturni mantengono l'ordine e tengono a bada i nemici dei PG.

② **Il Palco.** Il gruppo deve salire sul palco e subire domande e accuse, una alla volta. I PG hanno la possibilità di spiegarsi e difendersi, in quanto molte delle loro azioni sono ormai distorte dalle chiacchiere anche se è trascorso poco tempo. Le fazioni e i PNG con i quali hanno fatto amicizia testimoniano a loro favore. Il Nano (si chiama Ubë) funge da giudice del processo e ogni tanto deve suonare la Tromba per richiamare all'ordine. Ogni volta che il gruppo risponde a un'accusa, alcuni PNG cambiano idea e passano nella fazione opposta.

Il Dibattito

Il Re dei Goblin può usare questa opportunità per mostrare ai giocatori in che modo le loro azioni abbiano influenzato il Labirinto e come si stiano diffondendo dicerie in merito. Quando ritiene che il processo sia durato abbastanza, Ubë chiede il verdetto, che viene deciso da una prova (la cui difficoltà dipende dal numero di nemici che si è fatto il gruppo). Se i PG sono passati dalla porta di Loma, la prova **migliora**; se sono passati da quella di Gloam, la prova è **intralciata**.

Abitanti Casuali

	1-2	3-4	5-6
1	Goblin in impermeabile giallo.	Gloam il Nano.	Tritone grande come un bambino.
2	Tasso Gigante sonnolento.	Trampoliere che inclina la testa.	Uno stallone bianco.
3	Un muro di Mani Premurose.	Un Possente Verme guerriero.	Nano mercante di veleni.
4	Una ragazza in armatura da Goblin.	Sentinella che ama gli indovinelli.	Loma il Bestione Cornuto.
5	Donna molto alta con il berretto.	Goblin con i capelli biondi.	Nano Orologiaio.
6	Cacciatrice di Goblin rettiliana.	Verme con i baffoni.	Un uomo fatto di roccia.

Reazioni della Folla

	Positiva	Negativa
1	La giustificazione non convince nessuno.	
2	Un abitante a caso applaude.	Un abitante a caso protesta.
3	Applausi educati.	Fischi e prese in giro indistinte.
4	Qualcuno grida “sei il mio eroe!”	Un ubriacone interrompe continuamente.
5	Ovazione in piedi.	Qualcuno tira dei pomodori.
6	Acclamazioni di trionfo.	La gente sembra offesa.

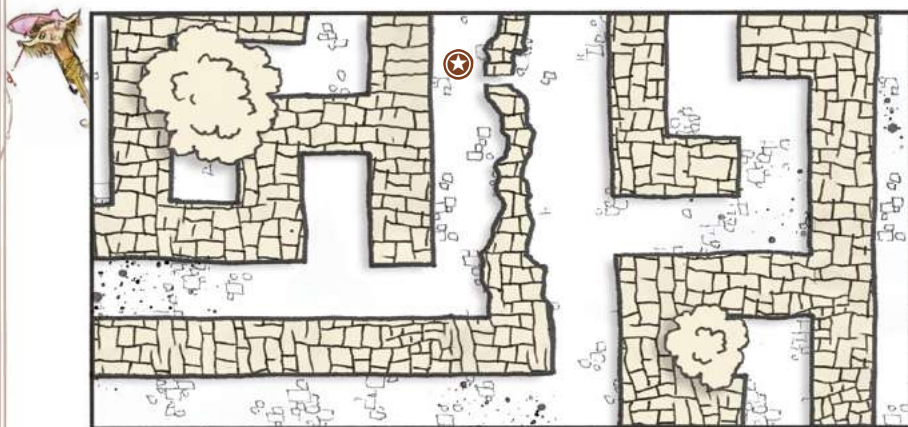
CONSEGUENZE

Se i PG hanno successo, Ubë consente loro di parlare nella Tromba; le loro parole si odono in tutti i Muri di Pietra e nel Dedalo di Siepi. Aggiornate il progresso.

Se falliscono, vengono gettati nella segreta (pag. 42). Non possono rivisitare questa scena.

Assicuratevi che ogni PNG memorabile sia presente

22. BANDITI LEVASCARPONI

Più avanti, scorgete un Custode delle Mattonelle seduto in cima al muro. Tiene un vecchio scarpone sopra la testa a mo' di elmo e scruta in un cannocchiale puntato su di voi. Magari vi sbagliate, ma sembra lo stia mettendo a fuoco proprio sui vostri piedi. Accorgendosi che lo avete visto, lancia uno squittio d'allarme e si getta giù dal muro sparendo dalla vista. Girato l'angolo vi trovate di fronte a un'angusta gola rocciosa che potrete superare solo stringendovi.

Gola. Il primo personaggio che indossa le scarpe e si infila nella gola è aggredito da diversi Custodi delle Mattonelle che indossano scarponi sulla testa. Tendono una fune attraverso la gola all'altezza delle caviglie, mentre altri tentano di far cadere il PG, a meno che non riesca a mantenere l'equilibrio (difficoltà 4).

Nota: i PG non possono aiutarlo: la gola è troppo stretta. Il nostro eroe deve cavarsela da solo!

A prescindere che il PG cada oppure no, i Custodi delle Mattonelle gli sciamano addosso e tentano di rubargli le scarpe. Il PG deve effettuare una prova (difficoltà 3 se è in piedi, 4 se è caduto): se fallisce, i Custodi gli rubano le scarpe. A questo punto i Custodi si rifugiano nelle fenditure della gola con il loro bottino, intonando canzoni di vittoria, poi non succede più nulla. Il PG e gli altri possono attraversare la gola senza danno.

Se il PG riesce a tenersi strette le sue calzature, davanti a lui cala una saracinesca che blocca l'avanzata. Un Custode delle Mattonelle che indossa sulla testa una scintillante scarpa di lustrini informa i PG che non possono passare senza aver pagato il pedaggio – vale a dire due scarpe (anche spaiate).

Custodi delle Mattonelle

	Personalità	Nome	Copricapo
1	Arcigno	Gib Gib	Stivale Goblin
2	Maniacale	Burrr	Scarpa da giullare con campanellino
3	Energico	Rrrrrrip	Un pattino a rotelle
4	Marziale	*Rumori tintinnanti*	Stivalone chiodato
5	Pretenzioso	Glib-ap	Una pantofola di vetro
6	Disinvolto	Frimmm	Sandalo

È possibile recuperare una scarpa o due strappandola dalla testa di un Custode delle Mattonelle, barattarla, ripescarla da sotto le lastre del selciato o riprenderla tramite l'astuzia o l'inganno.

CONSEGUENZE

Se il gruppo attraversa la gola, aggiornate il progresso.

DEDALO DI SIEPI

Una verde e rigogliosa distesa di pergolati coperti di edera e folte siepi lussureggianti si staglia di fronte a voi. Guardando indietro vedete che il passaggio appena percorso è ormai invaso dalla vegetazione e invalicabile.

SCENE DEL CAPITOLO

Suggerimenti

Come nei Muri di Pietra, le scene nel Dedalo di Siepi sono separate da lunghi tratti di sentieri interconnessi, solo che qui le pareti sono vegetali. La loro natura tortuosa sfida ogni senso logico e rende quasi impossibile mantenere l'orientamento. Le tabelle che seguono possono essere usate in qualunque combinazione per descrivere il Dedalo di Siepi e generare incontri casuali.

Decorazioni

	1	2	3	4	5	6
1	Mosaici	Giardini fioriti	Fontane	Acquedotti	Anfore	Serre
2	Capanno per gli attrezzi	Cespugli di rovi	Concime	Picnic	Osservatori	Croquet
3	Vasi di pietra	Laghetti	Frutteti	Frutti di bosco	Torri	Tavoli
4	Teste di pietra	Arte topiaria	Intervento paesaggistico	Badili	Cascatella	Alveare di Fatine
5	Piste di formiche	Pergolati	Statue coperte di muschio	Sentieri di ghiaia	Campi da duello	Lumache giganti
6	Gazebo	Cunicoli	Grilli	Cinguettio	Spiazzi	Meridiane

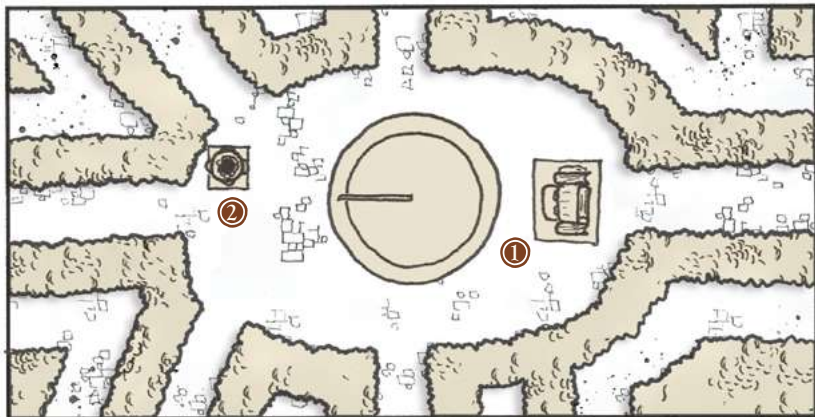
Incontri

	1-3	4-6
1	Due Cavalieri del Tempo Che Fu discutono educatamente delle minuzie della cavalleria.	Vermi che gareggiano a chi arriva per primo in fondo a un prato.
2	Un Troll Notturno che tende un agguato a una pattuglia di Goblin.	Un Troll Notturno che trascina una gigantesca gabbia.
3	Squadra di Goblin che allestisce trappole.	Un'adunanza di Saggi.
4	Nani che scavano un'enorme buca.	Nani che piantano una nuova siepe.
5	Fatine che attaccano un Goblin solitario, il quale agita inutilmente le mani per scacciarle.	Un cavaliere Goblin che gira in tondo attorno a una sezione del Dedalo di Siepi.
6	Nani che tagliano una porta in una siepe.	Nani che pescano in uno stagno.

Atmosfera

1	Fiori che osservano il gruppo dalla siepe.
2	Leggera pioggerella.
3	Una nube di polline ricopre di spore i PG.
4	I germogli dell'intera siepe sbocciano nello stesso istante.
5	Il corridoio avvizzisce e marcisce all'improvviso.
6	Le nuvole si aprono e il sole splende nel cielo.

1. Il Saggio

Un vecchio con uno strano cappello a forma di pollo siede addormentato davanti a una gigantesca meridiana. Quando vi avvicinate si sveglia di soprassalto. "Che? Uh? Oh, ehi, non vi avevo visto arrivare, hrrrm." A questo punto il cappello interviene: "Fareste meglio a chiedergli qualcosa in fretta! Mica resta sveglio a lungo, sapete?"

La strada che è a monte è talvolta la strada che è a valle.

- Il Saggio

① **Il Saggio.** Il vecchio saggio è sempre molto assonnato e tende ad addormentarsi quando meno ce lo si aspetta. Tuttavia, una volta per ora, può fornire un indizio di discutibile utilità, il quale generalmente non sembra collegato alla domanda che gli è stata rivolta. Tirate sulla tabella a fianco per vedere cosa dice prima di riappisolarsi. Il Re dei Goblin deve consentire al gruppo di usare l'informazione per agevolare il suo successo nelle scene successive, purché ne faccia una interpretazione ragionevole.

② **Vaso di pietra.** Se i PG entrano nel vaso di pietra, trovano una galleria sotterranea che conduce chissà dove. Se decidono di seguirla per un'ora, tirate due dadi e sommateli al numero di questa scena: il risultato indica la scena nella quale emergono. Aggiungete un vaso di pietra anche a quella scena.

I Consigli del Saggio

Sentitevi liberi di abbellire i risultati o creare le vostre risposte personalizzate. Se finite le idee, potete semplicemente fare addormentare il vecchio saggio.

11-13	“Quand’ero ragazzino sapevo fischiare così forte che gli uccelli tutto intorno cercavano di beccarmi per invidia! Che creature orribili!”
14-16	“Avete mai notato quanta fatica fanno i Goblin a salire sugli alberi?”
21-23	“La strada che è a monte è talvolta la strada che è a valle.”
24-26	“Il problema di combattere da queste parti è che nessuno obbedisce alle Regole Definitive sulla Guerra di Lord Landabrulla! Tutti quanti imbrogliano perché pensano di farla franca!”
31-33	“Un piccolo Verme una volta mi disse che accarezzare la nuca di un Troll Notturno lo fa addormentare all’istante! O era il dorso delle mani?”
34-36	“Ah, sì, la spada! Regina delle armi! A meno che il vostro nemico non abbia una spada molto più lunga, naturalmente. Nel qual caso siete spacciati!”
41-43	“Grandi globi celesti, se blandite gli ippogrifi... o erano le manticore?... Potete ottenere qualsiasi cosa.”
44-46	“Penso che quei vasi siano molto più grandi di quel che pare. Ci ho messo dentro il mio vecchio cappello e non l’ho rivisto mai più!”
51-53	“Una volta, mentre pranzavo con una o un’altra principessa, mi sono messo il cucchiaio dietro l’orecchio invece che accanto al piatto e lei è svenuta per lo choc! Ah, quelli sì che erano bei tempi.”
54-56	“Sono sempre quelli che non riescono a smettere di cianciare, datemi retta.”
61-63	“Se mai voleste imparare a volare... non fatelo!”
64-66	“Quando vi ritrovate a girare in tondo, a volte è perché siete esattamente dove dovreste essere!”

2. VIOLE PENSANTI

Un passo falso è più che sufficiente. Il pavimento sotto di voi diventa all'improvviso un piano inclinato, facendovi rotolare nell'oscurità.

Questa è una segreta.
Il Labirinto ne è pieno.

- Gogol

Tutti i PG possono tentare di aggrapparsi al bordo della fossa (difficoltà 6). Se falliscono, cadono lungo una ripida rampa fin dentro una segreta. Per loro fortuna, l'impatto sul fondo è attutito da un cumulo di rampicanti.

① **Segreta.** Questa stanza cubica di pietra è ricoperta da strati su strati di rampicanti e gravida dell'odore di foglie morte. A quanto pare, i Nani la usano come discarica per le ramaglie sfalciate e altri rifiuti vegetali provenienti dai giardini. La sommità della stanza si restringe in un camino squadrato che conduce alla superficie. La botola in cima non si è richiusa e la luce del sole riesce a filtrare fin quaggiù.

La strategia di fuga più ovvia è scalare i rampicanti. Purtroppo questi non sostengono il peso di una creatura di taglia Umana o superiore, e qualsiasi essere più grosso di un Verme faticherà non poco a tornare di sopra (difficoltà 5).

② **Viole Pensanti.** I fiori che crescono sui rampicanti sono senzienti e possono girarsi e parlarsi, facendo commenti sui progressi del gruppo. Sono fiori molto "acculturati" e sottolineano con disappunto la mancanza di finezza dei PG. Si arrabbiano molto se un personaggio comincia a strappare i rampicanti dal muro e tentano di imprigionarlo tra i viticci per impedirglielo (difficoltà 4 per evitarli o sfuggire). I fiori possono usare i loro tralci per aiutare i PG a salire, ma il gruppo deve dar loro qualcosa in cambio; non lasciano che tutto il gruppo riacquisti la libertà solo con vaghe promesse, ma trattengono in ostaggio almeno un personaggio, oggetto o PNG.

Richieste delle Viole

1	**Gastronomia.** I fiori possono effettivamente ingerire piccoli pezzi di cibo e sono interessati ad assaggiare le ultime pietanze dei più famosi chef del Labirinto (sono alquanto scollegati dalla reale situazione al livello del terreno).
2	**Arte.** I fiori sono al buio da molto tempo e vogliono vedere qualcosa di nuovo, bello e vitale.
3	**Musica.** I fiori vogliono assistere a un'esecuzione delle ultime opere dei migliori compositori del Labirinto, qualcosa che sia davvero all'avanguardia nelle sale dei concerti.
4	**Amici.** Qualcuno che conosca moltissimi aneddoti sarebbe l'ideale, ma a dire il vero qualunque compagnia va bene.
5	**Libertà.** Trapiantate un getto di rampicante in un tratto di terra esterna ben nutrito. Benché questo incarico sia facile, i rampicanti non celano la loro sinistra intenzione di invadere l'intero Dedalo di Siepi.
6	**Moda.** Solo l'alta moda più estrema può soddisfare i fiori.

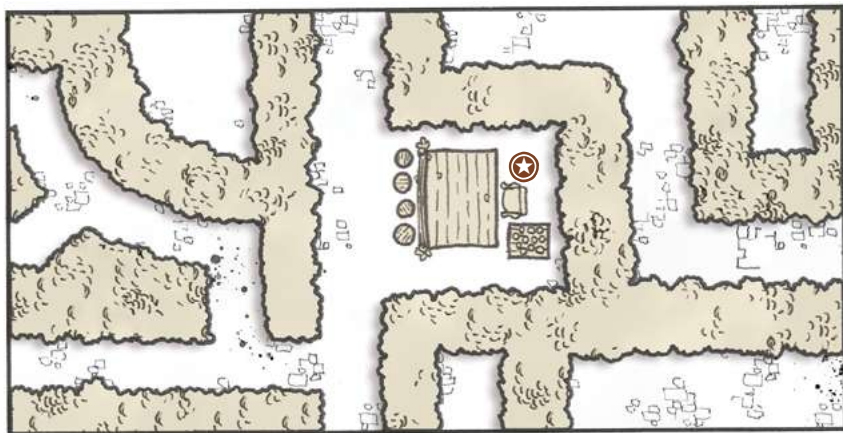
Prigioniero Casuale

	Descrizione	Nome
1	Un Fiammetto con una gamba di legno; sta cercando l'arto smarrito.	Dodecadus
2	Un autore di GdR rimasto intrappolato nella sua stessa creazione.	Ben
3	Un Verme pirata sceso quaggiù per sua scelta; ci ha seppellito un tesoro.	Eddy
4	Un Bestione Cornuto apparentemente beato. Può evocare uno sciame di insetti striscianti.	Pluto
5	Un Verme con una tuba. È stato imprigionato per un tradimento di poco conto.	Philippe
6	Un PNG già incontrato dal gruppo e arrestato per aver fraternizzato con loro.	

CONSEGUENZE

In questa scena non si aggiorna il progresso.

3. L'INDOVINA

In una rientranza del Dedalo di Siepi c'è una cabina di legno occupata da una donna anziana e incartapecorita. All'ingresso, un enorme vessillo drappeggiato recita: "LETTURA DELLA SORTE – BUONA O CATTIVA CHE SIA". Appena vi vede, la vecchia fa cenno di avvicinarvi. "Venite e sedetevi, sedetevi! Volete conoscere il futuro? Ma certo che volete! E io posso vederlo, limpido come il cristallo!"

Madama Salicornia. La vecchia può leggere la sorte di un PG prendendo una sfera di cristallo dal suo ampio assortimento e scrutando il personaggio attraverso il vetro. Di solito le ci vogliono diversi tentativi prima di trovare "quella giusta". Purtroppo le sfere non sono molto trasparenti, perciò i suoi vaticini sono un po' vaghi. Madama Salicornia dice: "Per quanto possano sembrare rovinosi, essi recheranno buona sorte al momento di verificarsi!" Se i PG trovano il modo di far verificare effettivamente un vaticinio, ricevono un lampo di intuizione e non perdono un'ora la prossima volta che dovrebbero perderla.

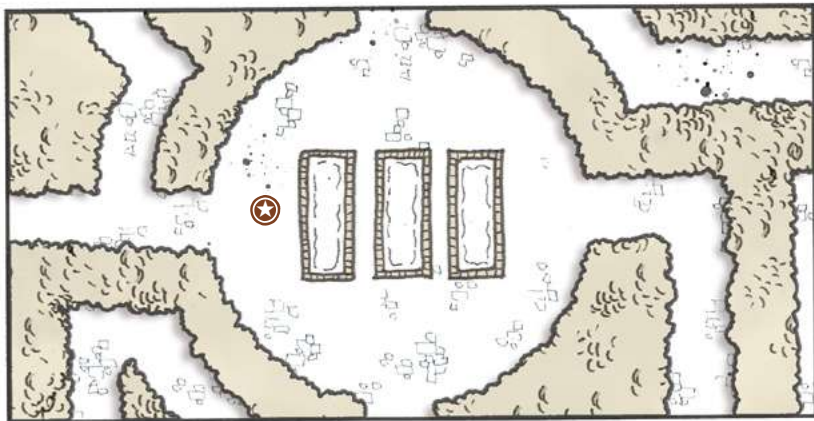
Vaticini

11	Ti vedo sepolto nelle viscere della terra.	41	Ti vedo in fiamme.
12	Ti vedo cadere da una grande altezza.	42	Vedo un Nano consegnare un pacchetto.
13	Ti vedo catturato e legato.	43	Ti vedo liberare un prigioniero.
14	Ti vedo preparare un grande banchetto.	44	Ti vedo perdere una corsa.
15	Ti vedo vestito di blu.	45	Ti vedo avviluppato in una ragnatela.
16	Vedo una statua a tua immagine.	46	Ti vedo sulla cima di una piramide.
21	Vedo una persona identica a te.	51	Vedo un animale mangiare le tue cose.
22	Ti vedo sollevare da una folla.	52	Ti vedo scomparire all'improvviso.
23	Vedo una grande sfera di ghiaccio.	53	Ti vedo scambiato per qualcun altro.
24	Ti vedo circondato dai pesci.	54	Ti vedo incastrato in un muro di pietra.
25	Ti vedo sollevato in aria dagli uccelli.	55	Ti vedo far piangere un Troll Notturno.
26	Vedo un'enorme volto fatto di vetro.	56	Vedo dei Goblin attraversare l'aria in volo.
31	Vedo due fratelli in guerra tra loro.	61	Ti vedo attorniato da copricapi.
32	Vedo un gigante reso piccolo.	62	Ti vedo far ridere un Verme.
33	Vedo un nemico porgerti un dono.	63	Ti vedo gettare un amico da un dirupo.
34	Ti vedo incastrato per qualche crimine.	64	Ti vedo svegliare tre creature diverse.
35	Ti vedo inghiottito in un sol boccone.	65	Ti vedo all'interno di un albero.
36	Vedo dei Nani incoronarti re.	66	Ti vedo giudicare un criminale.

In cambio di un po' d'argento,
dividerò con voi
uno sguardo sul destino.

- Madama Salicornia

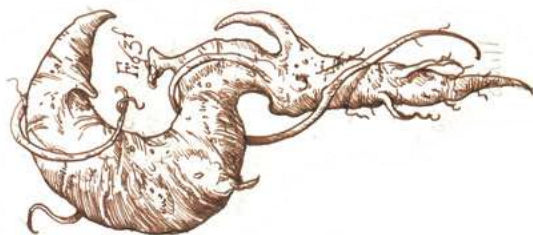
4. LE ALTRACQUE

Tre vasche rivestite di pietra sono disposte in un'ampia radura circolare. Non si ode alcun cinguettio, non c'è suono, non c'è vento, eppure la superficie dell'acqua tremola come sotto l'alito di una leggera brezza.

Le vasche. Se i PG si immergono completamente in una vasca e poi risalgono, si ritrovano in una versione alternativa del Labirinto. Ogni Labirinto alternativo presenta in questa scena soltanto una vasca. Saltare nella vasca di un mondo alternativo riporta nel Labirinto "standard".

Ogni Labirinto alternativo è esattamente uguale a quello normale, tranne nei dettagli indicati a fianco. Il gruppo può anche restare per sempre nella versione alternativa, se vuole. Tirate tre volte sulla tabella (i risultati già ottenuti vanno ritirati) per determinare dove conducano le tre vasche.

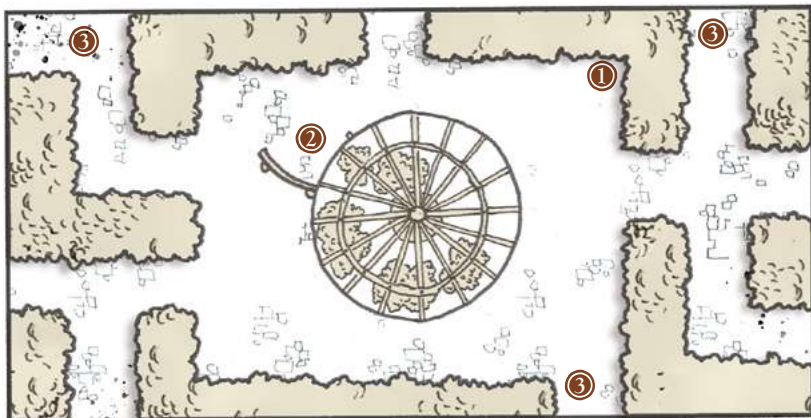
Nota: se il gruppo decide di restare in un Labirinto alternativo, annotate i cambiamenti.

Labirinti Alternativi

1	**Il Dedalo Rosso.** Nel Dedalo Rosso tutta la pietra è cinabro, dal caratteristico colore. Il sole scotta terribilmente e la maggior parte delle creature preferisce stare all'ombra. I Goblin hanno grosso modo lo stesso colore delle pietre e possono mimetizzarsi con facilità.
2	**Sottotrono.** L'intero Labirinto è una sconfinata caverna. Strani cristalli luminescenti sulla volta di ogni ipogeo gettano una luce mutevole e sognante. Tutti i Nani di Sottotrono hanno la capacità di scavare gallerie.
3	**Nox.** A Nox è sempre notte, ma sei lune rendono abbastanza facile orientarsi. I Troll Notturni del reame sono grandi il doppio e i Goblin li temono molto.
4	**Libera Perplexia.** Tutti i Nani del reame sono rimpiazzati da Umani, uniti nella lotta contro la tirannia del Re dei Goblin. Finora però non sono riusciti a espugnare la Città dei Goblin, e si smarriscono nel Labirinto come chiunque altro.
5	**Galaverna.** Ogni cosa è freddissima e ricoperta di ghiaccio. Chi non è preparato al freddo somma 1 alla difficoltà di qualsiasi prova fisica. I PG che possiedono fonti di calore, come le fiaccole, attirano le Fatine che obbediscono ai loro ordini in cambio di tepore.
6	**Fantaforesta.** Qui tutto sembra ricoperto di fiori e rampicanti. Ogni tanto calano fitte nebbie. In questa realtà i passaggi del Labirinto sono ancora più tortuosi e complessi del solito, obbligando a ritirare (una volta) ogni tiro di progresso che dia per risultato 5 o 6. Per contro, le tracce lasciate dal passaggio dei PG nella vegetazione rendono impossibile fallire quando si vuole rivisitare una scena precedente (ma un risultato di 1 provoca comunque la perdita di un'ora).

Conseguenze

In questa scena non si aggiorna il progresso.

5. LA VOLIERA

Al centro di un cortile aperto sorge un'enorme voliera a forma di gigantesca gabbia per uccelli in ottone ossidato. La porta è spalancata. Centinaia di pennuti di ogni forma e colore sono fuggiti e cantano, strillano e svolazzano nella zona. Un Nano corre freneticamente qua e là con una rete, tentando senza successo di catturare i volatili.

① **Uòllas il Nano.** Andando a prendere del mangime ha scordato di chiudere a chiave la porta e ora gli uccelli sono dappertutto. Il Nano tenta disperatamente di rimediare prima che il Re dei Goblin lo scopra. Se i PG riusciranno a radunare i pennuti evasi, indicherà loro la via per il castello.

② **La Voliera.** Ha le dimensioni di una grande casa ed è piena di alberi e cespugli. Al centro gorgoglia una fontanella di pietra.

③ **Gli Uccelli.** Buona parte dei pennuti è capace di parlare, benché tendano ad avere campi d'interesse piuttosto limitati. Nessuno di essi vuole tornare in prigione nella voliera, perciò il gruppo dovrà imbrogliarli in qualche modo.

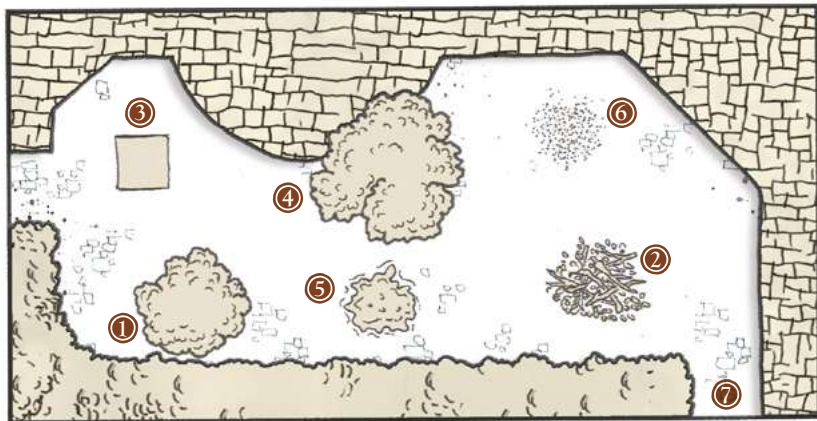
Uccelli

	Aspetto	Personalità	Desideri
1	Simile a un pappagallo dal piumaggio identico al colore del cielo.	Vanesio, sussiegoso.	Un pubblico sempre attento che ascolti le sue soporifere melodie. Degli applausi.
2	Azzurro vivo, con lunghe zampe simili a trampoli.	Frenetico, distratto.	Proteggere le uova che ha portato nel nuovo nido, costruito in cima alla siepe.
3	Giallo vivo, con enormi occhi neri che gli danno un'aria perennemente sbigottita.	Curiosità insaziabile.	Rubare oggetti luccicanti da portare nel nido, tra i rami più alti degli alberi nella voliera.
4	Rosso vivo, con la coda lunga mezzo metro. Può essere indossato come un copricapo.	Aggressivo, incurante del pericolo.	Appollaiarsi sulla creatura più grossa nelle vicinanze e ricoprirla di critiche.
5	Grigio colomba, spaventosamente grasso. Andatura dondolante.	Regale, annoiato.	Mangiare il più spesso e il più abbondantemente possibile.
6	Simile a un grosso kiwi capace di spiccare balzi di un metro e mezzo.	Nervoso, paranoico.	Tenere riunito lo stormo. Tenterà di salvare qualsiasi uccello che venga separato dagli altri.

Conseguenze

Se i PG riescono a rimettere tutti i pennuti nella voliera, Uòllas dà loro la sua rete e le indicazioni promesse. Aggiornate il progresso del gruppo.

6. TRAPPOLA DEI BRACCONIERI

Gemiti e ululati riempiono il Dedalo di Siepi. Superato un arco basso sbucate in un cortile di pietra invaso dalla vegetazione, sul fondo del quale un altro arco punta direttamente verso il castello. I rumori vengono dall'enorme creatura tormentata da una pattuglia di sei Goblin corazzati.

In questo cortile sono piazzate sei trappole diverse, benché siano tutte piuttosto evidenti. Una creatura è appena incappata in una di esse (tirate per decidere quale).

① **Calappio.** Una corda con un cappio, nascosta sotto un albero. Se disturbata smuove un contrappeso che solleva in aria la vittima intrappolata.

② **Fossa.** Una sezione delle mattonelle è coperta di foglie e ramoscelli. Chi ci mette un piede sopra precipita nella fossa sottostante.

③ **Elevatore.** Una lastra del selciato è leggermente rialzata. È la sommità di un alto blocco rettangolare. Se qualcuno ci sale sopra si solleva rapidamente: la vittima resta isolata finché non trova un modo per scendere.

④ **Trappola a filo.** È teso vicino alla base di un albero. Se viene fatta scattare, piomba giù dai rami una gabbia molto pesante.

⑤ **Tranello a colla.** Su una sezione di mattonelle è spalmata una colla verdastra estremamente adesiva. Chi vi mette sopra un piede resta invischiato per un'ora.

⑥ **Trappola del sonno.** Una sezione di mattonelle è ricoperta di un sottile strato di polvere gialla. Posando il piede sulla mattonella, si sprigiona dalle fessure nel terreno una nuvola di gas soporifero che mette la vittima fuori combattimento.

⑦ **Uscita.**

Creatura Intrappolata

La creatura è intrappolata ormai da qualche tempo ed è evidentemente esausta.

1	**Sebastio.** Assomiglia a un uomo molto alto con le braccia abbastanza lunghe da arrivare a terra; indossa laceri vestiti di pelle. Ha un enorme nasone capace di percepire odori da molto lontano.
2	**Bubo.** Un enorme Bestione Cornuto con un'ispida pelliccia fulva e lunghe corna. Ha il vocabolario e l'intelligenza di un bambino piccolo. Può convocare i sassi ululando.
3	**Rum.** Una cacciatrice di taglie simile a un alligatore che abbia sbattuto il muso contro un muro.
4	**Il Cavaliere di Ferro.** Una gigantesca armatura vuota, impegnata in una nobile impresa.
5	**Leone Moreniano.** Una creatura ringhiante, interamente fatta di acqua.
6	**Il Cervo Nero.** Un enorme cervo nero dalle corna simili ad avorio pallido. Può essere cavalcato come destriero. Durante le ore dalla 10 alla 12 può emettere un grido che terrorizza a morte tutti i Goblin nella scena. Funziona solo una volta.

La Pattuglia di Goblin

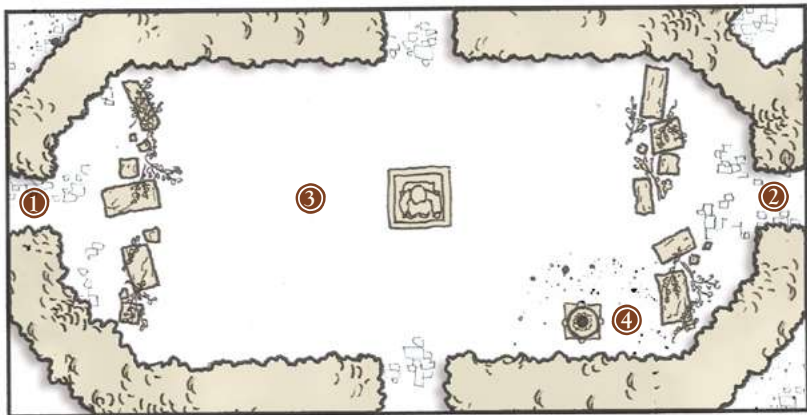
Indossano tutti armature di piastre complete, cosa che rende loro difficoltoso vedere. Però sanno dove sono tutte le trappole e in combattimento tentano di usarle contro il gruppo. Non vogliono che i PG entrino nella loro zona di bracconaggio o si avvicinino al castello.

	Descrizione	Nome
1	L'armatura è tenuta insieme con spago e fortuna ed è sul punto di cadere a terra.	Gösqüe il Tremulö
2	Ha un elmo con la piuma rossa. In realtà il pennacchio sono i suoi capelli.	Snöllöbea
3	La sua armatura è fatta di utensili da cucina. Spera che nessuno se ne accorga.	Zêffithstruê
4	Sono in realtà due Goblin. Uno controlla le gambe, l'altro il tronco.	Fàit & Flàit
5	Tra le piastre della corazza spuntano ciuffetti di pelo.	Herrst
6	La corazza è dipinta di rosso vivo. La vernice è ancora fresca.	Kênni

CONSEGUENZE

Se i PG scappano dall'uscita sul lato opposto del cortile, aggiornate il progresso.

7. CAMPO DI BATTAGLIA

Di fronte a voi sentite provenire il cozzare delle armi e gli strepiti delle trombe. Tra due fazioni è in pieno svolgimento una mischia violenta e spaventosamente confusa su un prato recintato. I combattenti inciampano, caricano e si scontrano in una zuffa selvaggia che non dà cenno di rallentare.

Occhei, ritiro tutto.

Si salvi chi può!

- Piano di battaglia Goblin

① **Entrata.**

② **Uscita.** In fondo al prato c'è un'uscita che punta verso il Castello.

③ **Il Prato.** Il campo erboso è sovraffollato dalle due fazioni che si danno battaglia per qualche motivo specifico. Per attraversare la battaglia senza un piano adeguato serve un'ora. Se il gruppo aiuta a risolvere le divergenze, annotatelo: le creature di quelle fazioni possono aver sentito parlare di questa battaglia.

④ **Vaso di Pietra.** Se i PG entrano nel vaso di pietra, trovano una galleria sotterranea che conduce chissà dove. Se decidono di seguirla per un'ora, tirate due dadi e sommateli al numero di questa scena: il risultato indica la scena nella quale emergono. Aggiungete un vaso di pietra anche a quella scena.

La Battaglia

1	**Re della collina.** Ogni fazione rivendica il possesso di una statua sfigurata di un re sul trono. È talmente malconcia che non si capisce quale specie rappresentasse. Ogni fazione continua a provare a salirci e a respingere l'altra. Ognuno proclama che la statua raffiguri il proprio re.
2	**Cattura la bandiera.** Si combatte per il possesso di un massiccio calice decorato. Ogni fazione cerca di scappare da un'uscita laterale con il calice, ma non fa mai molta strada prima che il portatore sia atterrato e gli portino via il calice.
3	**Invasione.** Ogni lato sta cercando di conquistare l'angolo di prato altrui, fortificato con blocchi di pietra, rami caduti e altri detriti. Ogni fazione rivendica il prato come parte della sua patria ancestrale.

Fazioni

1	Bestioni Cornuti, pochi nel numero ma enormi e capaci di scatenare macigni in loro aiuto.
2	Cavalieri Goblin rossi sui loro destrieri. Sono inarrestabili, ma non riescono a vedere dove vanno.
3	Venti Cavalieri del Tempo Che Fu organizzati con precisione militare.
4	Giardinieri Nani, armati fino ai denti con enormi cesoie, badili e zappe.
5	Cannonieri Goblin: di ceto inferiore ai cavalieri rossi, ma molto più... esplosivi.
6	Uno sciame di Fatine comandate da una megera nanica uscita dalla Gora dell'Eterno Fetore.

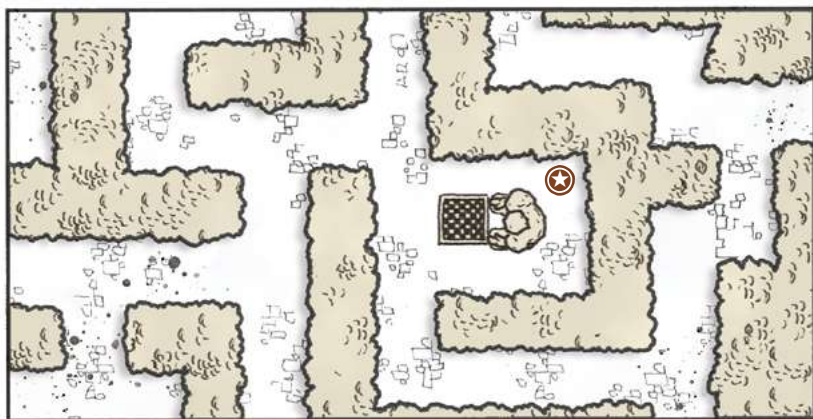
Eventi (tirate se vi occorre un rovescio improvviso)

1	Qualcuno grida "carica!" e un'orda si getta nella mischia.
2	Arrivano dei rinforzi per invertire le sorti della battaglia.
3	"È una trappola!" Dalle siepi tutt'intorno parte un'imboscata.
4	Suona un corno e tre catapulte caricate a melma bersagliano il prato da lontano.
5	Tutti si fermano per pranzare. La tregua non dura abbastanza da attraversare il prato!
6	Una fazione prende il sopravvento e sembra sul punto di trionfare.

Conseguenze

Se il gruppo trova il modo di raggiungere l'uscita, aggiornate il progresso. Se un PG riesce a fermare pacificamente la battaglia, aggiungete al suo nome il suffisso "il Saggio".

8. GUARDIANO DEGLI SCACCHI

Un colosso di pietra e muschio siede chinato su una scacchiera. Quando vi avvicinate fa un lento gesto verso la plancia. "Tocca al bianco."

Qualcuno vuole mica giocare a Scarabeo?

- Sir Didimus

Grundol. Il gigante si chiama Grundol e adora gli scacchi e il tè alla frutta. Conosce molte cose sul Labirinto. Se si riesce a dargli scacco matto, può dare indicazioni eccellenti. Dove sta l'inghippo? Lui gioca malissimo: passa sempre un'ora a rimuginare sulla sua prossima mossa, e quando la fa è la peggior mossa possibile. I PG devono dargli scacco più in fretta che possono. Può essere sconfitto in due mosse: pertanto, se i giocatori scelgono bene, perderanno solo un'ora. Scegliete uno degli schemi a fianco come disposizione iniziale dei pezzi. Disegnatelo su un foglio separato e annotate le mosse cancellando e ridisegnando i pezzi, oppure usate una vera scacchiera, se l'avete a portata di mano. I giocatori tengono il bianco e tocca a loro muovere.

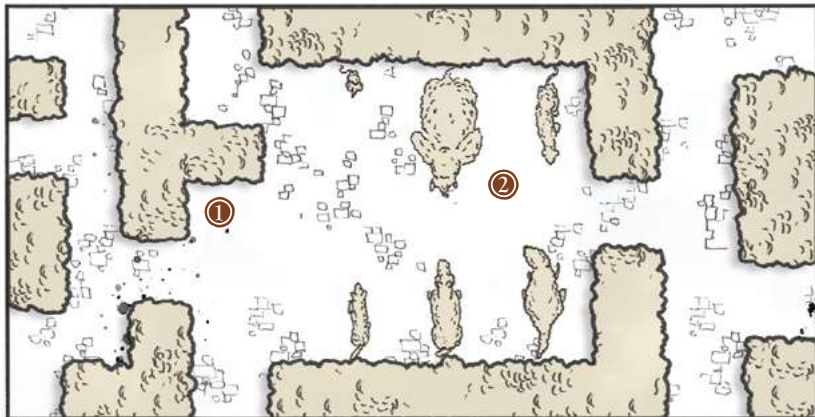
Usare una scacchiera reale può dare ai giocatori un ottimo oggetto di scena su cui rimuginare. Magari, mentre pensano, potreste preparare una tazza di tè alla frutta...

Schemi

CONSEGUENZE

Aggiornate il progresso non appena il gruppo entra nella scena. Se i PG danno scacco matto a Grundol, il gigante insegna loro una scorciatoia. Sommate 6 al prossimo tiro di esplorazione.

9. BESTIE TOPIARIE

Una squadra di Nani che impugnano utensili da giardinaggio vi corre incontro nella corsia erbosa, gesticolando freneticamente. "Che fate lì impalati? Scappate! Sono scatenate!"

① **Giardino Topiario.** In questa zona piuttosto ampia del Dedalo di Siepi, alcune creature topiarie si sono sradicate dal terreno e ora scorrazzano selvagge. Il gruppo può tentare di passare furtivamente (difficoltà 6), ma se fallisce incontra una creatura casuale. Nella zona si aggirano tre bestie topiarie.

Se è più tardi della quinta ora, tirate un dado per ogni animale: con un risultato di 4+, è addormentato.

② **Bestia topiaria incompleta.** Nella zona vi sono anche diverse creature topiarie ancora non completate. Il gruppo può lavorare con i Nani per modellare qualsiasi bestia desideri, quindi animarla usando il nebulizzatore di crescita dei Nani (difficoltà 1 per un animale grande come un topo, 2 per un cane, 3 per un cavallo, 4 per un elefante, 5 per un T-rex). Se i PG falliscono perdono un'ora, ma riescono comunque a finire la creatura. L'animale risvegliato è inizialmente incontrollabile come quelli che vagano nella scena, ma può essere incoraggiato a combatterli. Un Cavaliere del Tempo Che Fu può tentare di domarlo e usarlo come destriero (difficoltà pari a quella di animazione). Se riesce a domare una Bestia Topiaria, il PG ottiene il Tratto "Cavaliere delle Siepi".

Bestie Topiarie

1	**Serpente Topiario.** Lungo oltre 30 metri, ha qualche difficoltà ad avvicinarsi furtivamente alle prede a causa del forte fruscio che emette strisciando. Tenta di ingoiare intere le sue vittime, che devono quindi aprirsi la strada per uscire dal suo ventre.
2	**Toro Topiario.** Ha la taglia di una grossa automobile e adora caricare in linea retta e gettare a terra i suoi avversari.
3	**Ragno Topiario.** Grande quanto una camera da letto, il ragno può zampettare molto velocemente e ama spruzzare ragnatele fatte di liane ricoperte di linfa per rallentare e avviluppare le sue vittime.
4	**Leone Topiario.** Adora tendere agguati alle sue prede e attaccarle alle spalle o catturare i ritardatari e i personaggi che sembrano piccoli o deboli. Odora di prezzemolo.
5	**Gorilla Topiario.** Alto quasi due metri e mezzo. Rifiuta di lasciar passare i PG e se lo attaccano li agguanta per poi scagliarli lontano.
6	**Giraffa Topiaria.** Il lungo collo le permette di guardare sopra le siepi e intralciare ogni tentativo di muoversi furtivamente in questa scena.

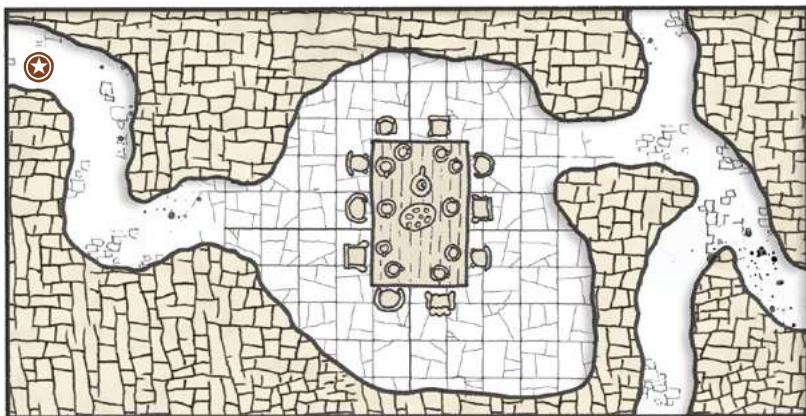
Nani

	Descrizione	Nome
1	Impugna le cesoie con trasporto; è un eccellente parrucchiere.	Matafione
2	Ha un metro a nastro praticamente infinito. È ossessionata dalla precisione.	Ocra
3	Un tipo distinto dai baffoni cespugliosi. Adopera il rastrello.	Montgomery
4	Dice di conoscere il karate, ma non è vero. Piuttosto abile con il falcetto.	Stunch
5	Scava buche con il badile velocemente quanto corre. Non corre molto veloce.	Gulgo
6	Usa delle forbici minuscole. È molto preoccupato di fare errori.	Napo

Conseguenze

Se il gruppo oltrepassa gli animali, aggiornate il progresso.

10. TANA DEL TASSO

Il sentiero termina davanti a un'enorme buca nel terreno. L'intera area è in gran confusione: siepi sradicate, terra rivoltata e sparpagliata ovunque. Da dentro la buca si odono un debole brusio e un tintinnio simile a piatti di porcellana.

Il Cunicolo. Lo scavo è la dimora di un Tasso Gigante di nome Foltzendorf (ma lui preferisce farsi chiamare Foltz). Al momento sta preparando la tavola per il tè, in quanto aspetta visite a quest'ora della giornata. Poco dopo che i PG hanno scoperto il cunicolo, cominciano ad arrivare gli ospiti, che li scostano a spintoni se non sono ancora entrati nella galleria. L'uscita che prosegue nel Labirinto è in fondo alla casa di Foltz, ma il Tasso la indica solo dopo aver deciso se i PG gli vanno a genio.

A casa di Foltz vige un complesso codice di comportamento e galateo. È un Tasso Gigante molto raffinato, venuto da terre straniere, e le cose gli piacciono così. L'unico modo per capire cosa fare è osservare gli altri ospiti. Se un PG fa qualcosa di inadatto, Foltz si acciglia e gli ospiti lanciano sguardi di disapprovazione. Se i PG smettono subito di fare ciò che stavano facendo non vi sono conseguenze, ma se insistono o commettono più di una volta lo stesso errore, Foltz fa "umpf" e gli ospiti trasaliscono. Dopo tre "umpf" il gruppo viene buttato fuori e non ha il permesso di rientrare in casa.

Uno è molto lieto di fare
la vostra conoscenza.

Lasciamo le cose come stanno.

- Foltzendorf

Ospiti

Rothwig. Un Nano vecchio e dall'aspetto molto importante con un orologio da taschino. Ridacchia a tutte le sue battute per dieci secondi buoni.
Nero. Un Troll Notturno dalle enormi zanne e la pelliccia color oro pallido. Mangia lentamente tutto il cibo mentre gli altri non guardano.
Gladiole. Un Verme. Non smette mai di scusarsi per qualsiasi cosa.
Otto. Un bambino Umano di circa dieci anni. Indossa calzoncini lederhosen e un berretto bavarese. Molto allegro, ma parla solo tedesco.

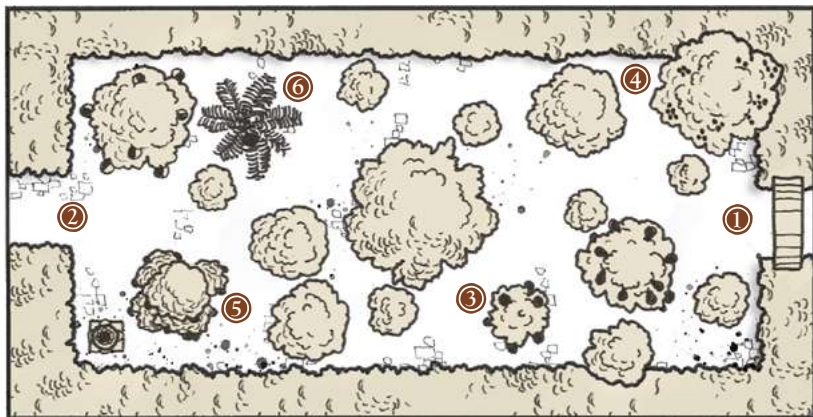
Galateo (scegliete almeno tre voci come regole della casa o createne di vostre)

1	Bisogna sempre alzarsi in piedi quando si fa una domanda.
2	Ogni volta che qualcuno passa del cibo si deve dire che non se ne vuole mentre, allo stesso tempo, se ne prende un po'.
3	Ogni pochi minuti tutti devono alzarsi in piedi e scambiarsi di posto. Tuttavia, la persona seduta al vostro precedente posto continua a rispondere con il vostro nome.
4	Ogni volta che qualcuno esige qualcosa, come "la smetta di borbottare!" o "mi passi i biscotti!", la persona alla sinistra di chi ha parlato deve rispondere come se il commento fosse stato rivolto a lei, anche se non è così.
5	Il Re dei Goblin dev'essere sempre chiamato "il Re dei Gufi".
6	Quando si dice una cifra, bisogna sempre dire un numero in meno di quel che si intende.

CONSEGUENZE

Se il gruppo fa amicizia con Foltz (e segue correttamente almeno tre regole), il Tasso mostra la porta sul retro. Aggiornate il progresso.

11. IL FRUTTETO

Il Dedalo di Siepi si allarga all'improvviso in un ampio e rigoglioso frutteto, pieno di insoliti alberi da frutto. Le Fatine svolazzano di albero in albero lottando con i colibrì per accaparrarsi il nettare. Presso il centro del frutteto, un gruppo di quattro Troll Notturni poltrisce sotto l'albero più grande. In fondo, un massiccio portone dorato con un grosso lucchetto conduce al resto del Labirinto.

① **Troll Notturni.** Sono aggressivi e territoriali: non tollerano che degli intrusi vengano a rubare la loro riserva di cibo. Cercano di impedire ai PG di attraversare il frutteto afferrandoli uno per uno e scagliandoli al di là delle siepi. Il Troll più grosso ha in bocca una chiave dorata che usa come stuzzicadenti. Ovviamente sblocca la porta in fondo al frutteto. Combattere i Troll avvia una scena d'azione.

② **Fatine.** Sono irritate perché i Troll hanno occupato il loro giardino. Ogni due round cercano di portare ai PG dei frutti casuali.

③ **Albero alto e sottile con frutti azzurri e tondi.** Mangiare o venire colpiti da un frutto fa rimpicciolire la vittima alle dimensioni di un topo per due round.

④ **Enorme cespuglio con bacche rosse.** Ingerirne una manciata conferisce per due round la forza di due Troll Notturni.

⑤ **Arbusto con pere arancioni.** Se raccolta, una pera sibila per cinque secondi e poi esplode sprigionando un gas che fa starnutire per un round.

⑥ **Alta palma con un singolo frutto giallo.** Se lanciato per terra, il frutto cresce immediatamente diventando una palma con un frutto identico.

Troll Notturni

	Descrizione	Nome
1	Pelliccia verde infeltrita e occhi gialli e luminosi.	Septimus
2	Massiccio con la pelliccia bluastra che diventa rossa quando è spaventato.	Noby
3	Grosso circa come un tasso, maleodorante, pelo arancione e corna arricciate.	Puzzo
4	Grande come un orso. Coda lunga e poderosa, pelliccia bruna a chiazze.	Ruffo
5	Troll con il muso da cinghiale e gambette tozze. Si confonde facilmente.	Waru
6	A strisce bianche e nere con un lungo muso da coccodrillo.	Lupe

Fatine

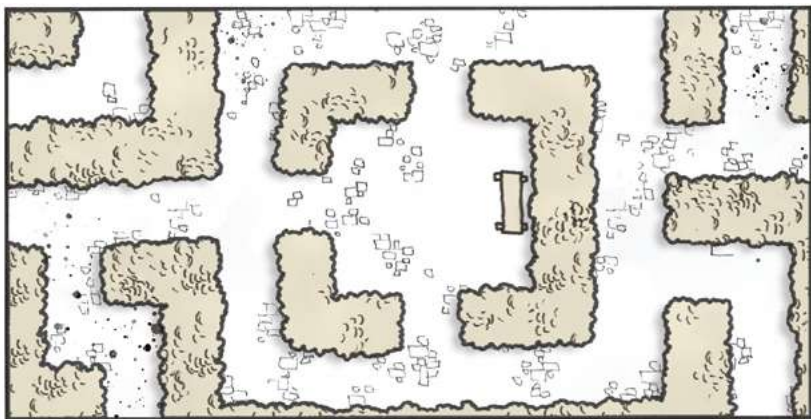
	Descrizione	Nome
1	Crespi capelli rossi e una risatina nervosa. Vola continuamente in cerchio.	Sememiele
2	Cresta da mohicano e un brutto carattere. Si lancia volando sul bersaglio e lo colpisce con la testa.	Mattinbocciolo
3	Burlona. Schiva i frutti lanciati contro di lei in modo che centrino un Troll.	Crepuscolina
4	Capelli pettinati all'indietro e amante della velocità. Indossa occhialoni.	Erbestiva
5	Terrorizzata da tutto ciò che è più grande. Si nasconde nella borsa di un PG.	Goccialunare
6	Carina e seducente. Sorride dolcemente con un milione di dentini aguzzi.	Cardorugiada

Conseguenze

Se il gruppo riesce ad attraversare il portone dorato, aggiornate il progresso.

Se tutti i PG vengono gettati al di là della siepe, conta come se il gruppo lasciasse la scena normalmente.

12. DISFIDA DI RIME

Un vecchio con una lunga veste e un cappello a tesa larga siede su una panchina di pietra. Quando vi avvicinate lascia cadere il suo travestimento: è il Re dei Goblin! "Ogni mia sfida passato avete, ma or non è più come prima! Il vostro ingegno con me non compete, in una disfida di rima!" Il Re fa una piroetta e all'improvviso una musica risuona da non si sa dove.

Il gruppo deve sconfiggere il Re dei Goblin in una battaglia a suon di rime. Il Re agisce sempre per primo, lanciando pungenti frecciate alle quali i PG devono ribattere. Il gruppo ha un massimo di dieci secondi per escogitare una risposta in rima. Se i PG sono confusi, un Verme fa capolino da una siepe e spiega cosa devono fare. Ecco alcuni esempi di frecciate, ma potete ovviamente inventare le vostre!

"L'arguzia mia nessun mai ha battuto."
"Dal mio labirinto mai voi fuggirete!"
"Mai più riavrete quel ch'io vi rubai."
"Dei miei Goblin, marmaglia, più brutti voi siete!"
"Di un Nano di fogna ancor più voi puzzate!"
"Da cent'anni e più a questa tenzon m'alleno!"
"Rime miglior direbbe di anni due un bimbo!"
"Le trappole mie perfide vi metteran in ginocchio."
"Proprio non capite che per voi lo faccio?"
"Ecco, una pesca gustate, arancione e nociva."

Punteggio

Ogni volta che il gruppo escogita una risposta tagliente, guadagna dei punti.

Replica tagliente	Punti
La replica fa rima e ha un senso logico.	2
La replica fa rima ma ha senso solo vagamente.	1
La replica non fa rima o non ha senso.	0
La risposta non giunge in tempo.	0

Dopo 10 scambi di battute, sommate i punti ottenuti dal gruppo.

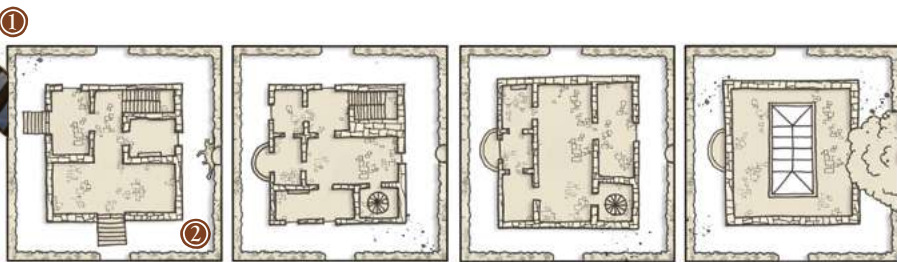
Punti	Risultato
0-5	**Sconfitta cocente.** Appare un orologio e il Re dei Goblin sposta avanti le lancette: il gruppo perde 2 ore.
6-10	**Sconfitta.** Appare un orologio e il Re dei Goblin sposta avanti le lancette: il gruppo perde 1 ora.
11-15	**Vittoria.** Il gruppo può proseguire senza penalità.
16-20	**Vittoria schiacciante.** Appare un orologio e il Re dei Goblin sposta indietro le lancette: il gruppo guadagna 1 ora.

CONSEGUENZE

Il Re dei Goblin scompare.
Se i PG hanno vinto, il personaggio che ha contribuito di più alla vittoria ottiene il Tratto "Eloquente".

Aggiornate il progresso del gruppo.

13. IL MUSEO D'ARTE

Un antico edificio di pietra cinto di alti alberi sorge al centro di un giardino ombroso. Le porte sono sfondate e giacciono in pezzi ai piedi di un'ampia scalinata. Quando vi avvicinate, un Cavaliere del Tempo Che Fu in sella a una lince rossa salta fuori da dietro un cespuglio brandendo un'alabarda. "Altolà, viandanti! Del vostro ausilio abbisogno per riconquistare il museo!"

① **Sir Valentin.** Cavaliere del Tempo Che Fu dell'Ordine della Lancia di Zibellino, ha fatto sacro voto di lasciar passare solo i veri amanti dell'arte. Purtroppo una banda di Goblin in cerca di nascondiglio lo ha recentemente sopraffatto e ha occupato il museo: Sir Valentin teme che stiano rompendo gli inestimabili manufatti che contiene. Se i PG lo convincono di essere estimatori d'arte, affida loro due missioni: scacciare i Goblin dal museo e recuperare i tre ritratti dei Cavalieri in esso custoditi, ognuno dei quali fu membro del suo ordine.

② **Museo.** Il museo ha due entrate al piano terra, una terrazza al primo piano e al secondo c'è un lucernario che può essere aperto. Ogni piano ospita il ritratto di un Cavaliere, nonché numerosi dipinti di Troll Notturni, Nani e Vermi famosi. Ogni piano comprende sei possibili zone che potrebbero essere occupate dai Goblin. Tirate due volte per ogni livello per vedere dov'è stanziato ogni gruppo di tre Goblin: sono creature vili e, se minacciate, cercano di unirsi ad altri gruppi per formare una forza più nutrita prima di reagire. Lanciano prontamente l'allarme non appena vedono un intruso.

Proteggi gli indifesi.
Affronta gli sfrontati.
Conosci lo sconosciuto.

- L'Ordine della Lancia di Zibellino

Goblin

	Descrizione	Nome
1	Ha una lancia così lunga che butta sempre a terra i suoi compari.	Jaggoll
2	Bruno e bitorzoluto; i bitorzoli si muovono quando nessuno li guarda.	Mindolfritto
3	Conoscitore d'arte, ma è convinto che si mangi.	Wasqüenciüs
4	Si è dipinto il corpo per potersi nascondere nei quadri.	Spimy
5	Ha braccia molto lunghe e gambe molto corte. Cammina sulle prime.	Pilch
6	Ha un pennellone e un secchiello di pece. Vuole pitturare tutto di nero.	Weffø

Gruppo di Goblin

1	Addormentati.
2	Sul chi vive per gli intrusi.
3	In cerca di cibo o preziosi.
4	Litigano chiassosamente tra loro.
5	Vandalizzano opere d'arte a casaccio.
6	Appendono le loro opere.

Opere Casuali (un tiro per colonna)

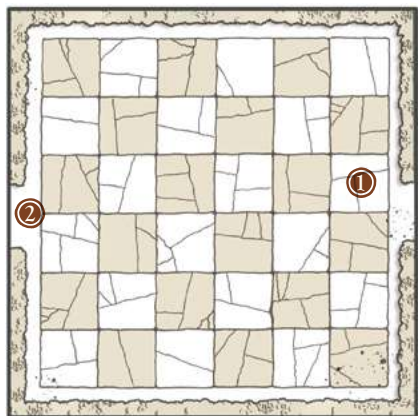
1	Una statua...	di un Verme.
2	Un ritratto...	di tre Nani.
3	Una effigie...	del Re dei Gufi.
4	Un acquarello...	della palude.
5	Una scultura...	di un caos?
6	Un mosaico...	del castello.

CONSEGUENZE

Se il gruppo completa una missione, Sir Valentin dà indicazioni su come procedere verso il Castello. Aggiornate il progresso.

Se il gruppo completa entrambe le missioni, Valentin nomina cavaliere un PG scelto dal gruppo. Aggiungete il Tratto "Cavaliere" alla scheda del PG e il prefisso "Sir" o "Dama" al suo nome.

14. FRANZ ET CLEO

Un Grifone e una Sfinge si crogiolano al sole in fondo a un cortile lastricato a mattonelle bianche e nere. "Altri viaggiatori, Franz", borbotta stiracchiandosi la Sfinge. Il Grifone vi scruta dubbioso. "Pensi che ci daranno del filo da torcere, Cleo?"

① **Cortile.** Una griglia 6x6 disposta come una scacchiera. Per passare, il gruppo deve battere Franz & Cleo facendo un gioco. Si gioca marchiando le mattonelle col gesso; i giocatori possono simularlo piazzando piccoli oggetti sul tabellone riprodotto qui a fianco o disegnandolo su un foglio. Franz & Cleo parlano solo tra di loro e rispondono alle domande in modo indiretto. Durante la partita continuano a commentare in tono sprezzante le mosse dei PG.

② **Entrata.**

Partita 1. Una squadra gioca per l'Ordine, l'altra per il Caos. Nel suo turno, ogni squadra deve tracciare una X o una O su una casella vuota. Non è obbligata a usare solo X o solo O. Posizionando cinque X o O in fila (orizzontale, verticale o diagonale) vince l'Ordine. Se si riempie l'intera scacchiera vince il Caos.

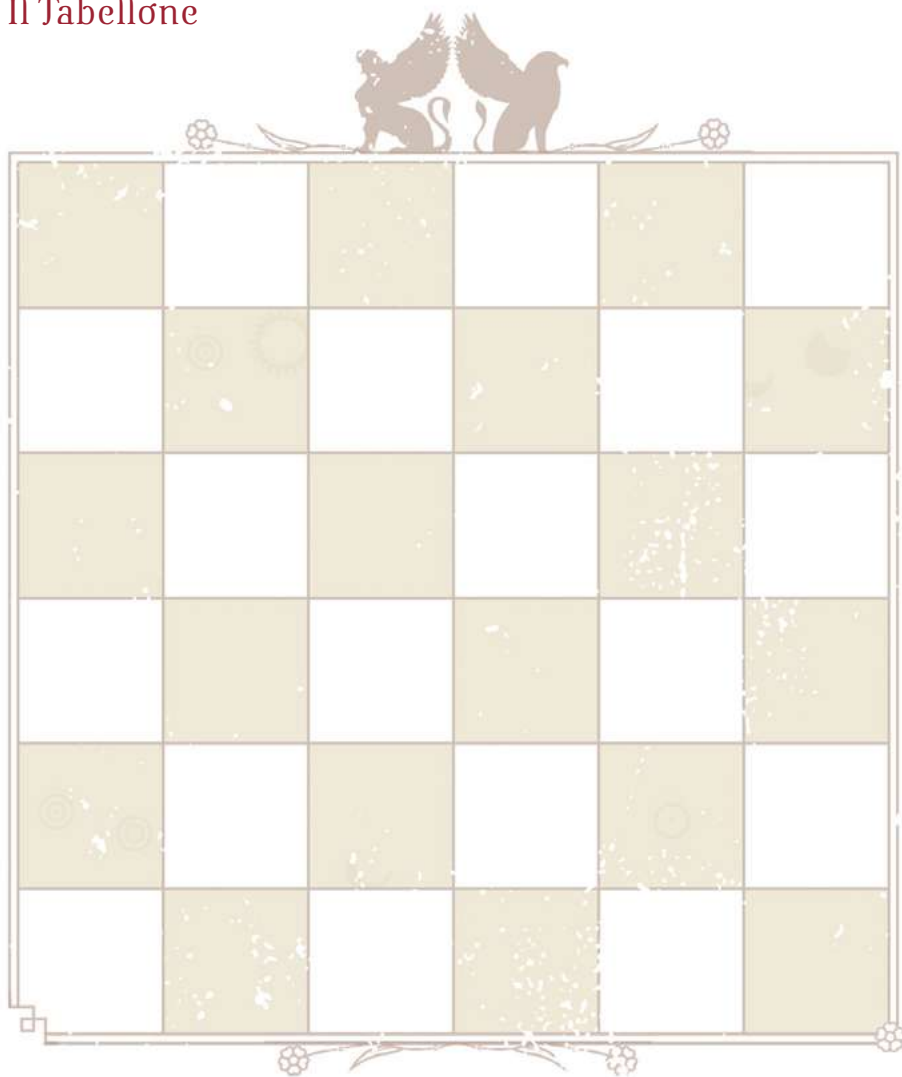
Partita 2. La griglia 6x6 è suddivisa in quattro griglie 3x3; ognuna di esse diventa una plancia da tris. Tuttavia, entrambe le squadre possono tracciare solo X. Ogni squadra si alterna disegnando una X su qualsiasi spazio delle plance. Non appena una plancia contiene tre X in fila, si chiude e non può più essere usata. Chi chiude l'ultima plancia perde la partita.

Partita 3. Due squadre si alternano nel piazzare qualsiasi numero di X consecutivamente, tutte sulla stessa riga o colonna. Tutte le X piazzate in un turno devono essere adiacenti tra loro e non possono "attraversare" altre X. Vince la squadra che riempie il tabellone per prima. Cleo detesta questo gioco perché Franz vince sempre.

Franz, tesoro.
Questi noiosi avversari sminuiscono il mio apprezzamento del nostro magnifico gioco.

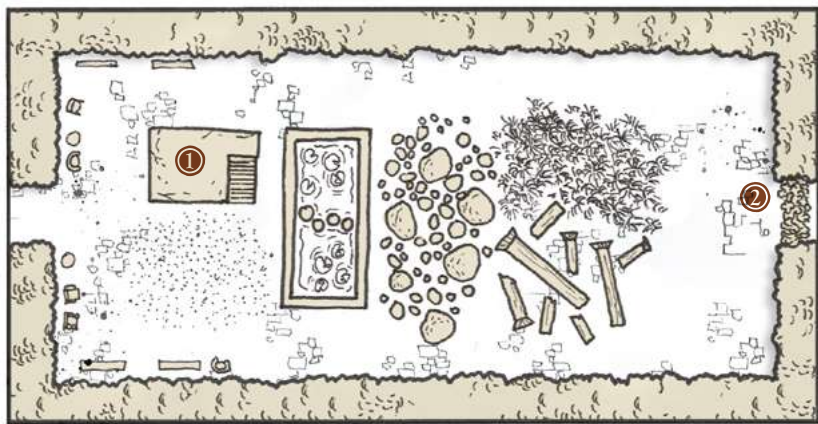
Non potremmo mangiarli?

- Cleo

Il Tabellone

CONSEGUENZE

Se il gruppo vince una partita, può passare: aggiornate il progresso. Se fallisce, può perdere un'ora e provare di nuovo.

15. IL DUELLO

Sentite il tintinnio dell'acciaio e le acclamazioni di una folla. Una giovane donna in divisa da duellante tira di scherma con una volpe, avanzando e retrocedendo in un giardino ben curato e disseminato di ostacoli. Tutto attorno al perimetro, gli astanti osservano il duello e applaudono quando un combattente esegue una manovra impressionante. Poco dopo la donna disarma la volpe facendo volar via la sua spada, che si conficca in una vicina siepe. Il pubblico prorompe in un'acclamazione e la donna grida: "Allora? Chi è il prossimo?" Alle sue spalle c'è l'arco fiorito che consente di proseguire nel Labirinto.

> *Mi sono addestrata per cento anni con il più grande spadaccino che il mondo abbia mai conosciuto.*
>
> *- Evangeline La Roche*

① **Evangeline La Roche.** La più temibile duellante del Labirinto. Sorveglia il cancello che conduce in profondità nel Dedalo di Siepi e solo chi riesce a batterla può passare. Ha allestito questo campo da duello per mettere alla prova le sue abilità contro altri viaggiatori.

② **Arco fiorito.**

Duellare

I duelli contro Evangeline si svolgono mediante una serie di scontri. Durante ogni scontro, eseguite un tiro per vedere in quale zona del campo si svolge.

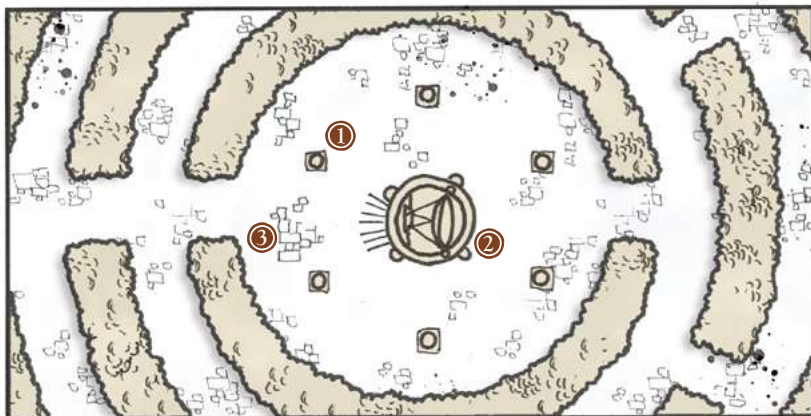
1	Un'ampia piattaforma di pietra alta due metri, con scale che conducono alla sommità.
2	Una lunga vasca rettangolare rivestita di pietra e tagliata a metà da un sentiero di pietre da guado. Gran parte della superficie dell'acqua è coperta di ninfee.
3	Un giardino di pietra con terreno molto cedevole e numerosi grossi macigni.
4	Uno spiazzo aperto e pianeggiante senza ostacoli importanti e con terreno sabbioso.
5	Una serie di colonne crollate dal diametro di circa mezzo metro.
6	Erba alta. I personaggi più piccoli incontrano molte difficoltà di manovra.

Annotate l'andamento del duello sullo schema sottostante. Piazzate un piccolo segnalino nello spazio centrale. Ogni volta che un personaggio vince uno scontro (difficoltà 5; può diminuire mediante sfoggi di astuzia o abilità spettacolari), spostate il segnalino di uno spazio verso la sua estremità dello schema. Quando il segnalino arriva in fondo, quel personaggio ha vinto il duello. Quando un personaggio è in vantaggio, ha maggior controllo sul luogo in cui si svolge il duello e può ritirare il dado zona una o due volte e scegliere la zona che preferisce.

CONSEGUENZE

Se un PG riesce a battere La Roche, aggiornate il progresso del gruppo. Se un PG riesce a vincere senza mosse sleali o gesti disonorevoli, ottiene il Tratto "Onorevole". In caso contrario, riceve il Tratto "Disonorevole".

16. GIOCHI DI LUCE

Uno strano marchingegno sorge silenzioso in una piccola radura: una enorme lente puntata verso il sole. La luce raccolta si concentra in un fascio diretto verso il basso, su un prisma che lo suddivide nei colori dell'arcobaleno, che illuminano le mattonelle di pietra tracciando un'esile striscia di luce sotto il congegno. Attorno al macchinario sono collocate, in cima a piedistalli, sei sfere di vetro.

① **I Piedistalli di Pietra.** Sei globi di vetro, ognuno di un colore corrispondente a quelli della luce. Ogni sfera è saldamente impiantata sul piedistallo e non può essere rimossa senza romperla. Tuttavia, i piedistalli possono essere spezzati al fine di portare le sfere all'arcobaleno.

② **Il Congegno.** Pesante, fragile, complesso e inamovibile. Una striscia di luce policroma si proietta sul terreno davanti al congegno: rossa, arancione, gialla, verde, blu e viola.

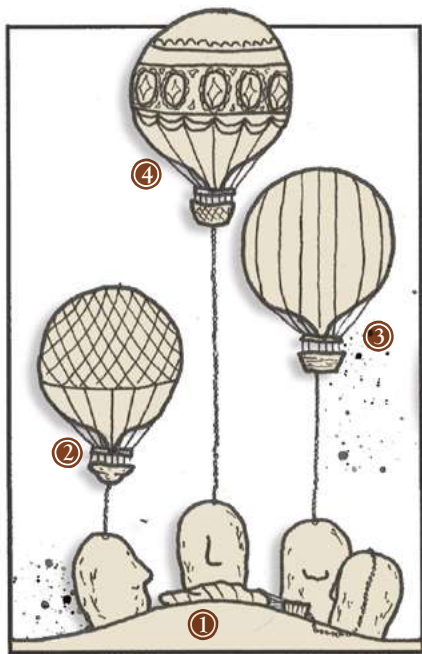
③ **La Mappa.** Sulle mattonelle è incisa una mappa dell'area locale, ma è così diabolicamente complicata che servirebbe un'ora per capire come proseguire. Ogni volta che una sfera si illumina di un colore, una sezione del dedalo risplende a sua volta di quel colore.

Nota: illuminare tutte e sei le sfere del loro colore corrispondente svela il sentiero per il castello del Re dei Goblin. I PG possono usare superfici riflettenti per dirigere sui globi la luce dell'arcobaleno sul terreno, oppure usare vetri tinti o artifici analoghi per creare luce colorata.

CONSEGUENZE

Quando tutti e sei i globi sono illuminati,
la via sulla mappa diventa chiara.
Aggiornate il progresso del gruppo.

17. LE MONGOLFIERE

Addentrandovi ulteriormente nel Dedalo di Siepi, vedete alcune enormi mongolfiere sollevarsi nel cielo. Dirigendovi in quella direzione scoprite che sono tutte incatenate a delle colossali teste di pietra in cima a una bassa collina. In alto scorgete del movimento tra le mongolfiere, quando i Goblin nelle navicelle notano la vostra presenza e avviano una frenetica attività.

In aria vi sono tre mongolfiere, le cui navicelle sono a circa 18, 24 e 30 metri di altezza. Le catene di ancoraggio di ogni mongolfiera sono alla massima estensione e le fissano a gigantesche teste di pietra. Le navicelle sono abbastanza grandi da ospitare sei personaggi. I bruciatori sotto i palloni sono alimentati da serbatoi di gas pressurizzato proveniente dalla Gora dell'Eterno Fetore; quando rilasciano il gas, il tanfo sprigionato fa quasi perdere i sensi.

① **Mongolfiera Sgonfia.** Per terra c'è una quarta mongolfiera, ancora sgonfia e assicurata come le altre.

② **Mongolfiera Bassa.** È occupata da tre Goblin. Se avvistano il gruppo, avvertono le altre mongolfiere e cominciano a scagliare proiettili casuali sui PG.

③ **Mongolfiera Intermedia.** Occupata da due Goblin, ognuno armato di fionda e balestra lancia rampini.

④ **Mongolfiera Alta.** Contiene un cavaliere Goblin di nome Borris, impegnato in una ricognizione aerea. Ha passato tutto il tempo in aria a ubriacarsi di pozioni. Comincia a sbraitare ordini appena i PG assalgono le mongolfiere. Esattamente a chi sbraiti e cosa speri di ottenere non è chiaro.

Proiettili Casuali

1	Uno degli altri Goblin.
2	Un cannocchiale.
3	Un elmo goblin.
4	Un globo di vetro.
5	Una palla di cannone.
6	Una bombola di gas quasi piena.

Ordini di Borris

1	“Raggrupparsi!”
2	“Attaccare sul fianco!”
3	“Perdere quota!”
4	“Attaccare dal basso!”
5	“Attaccare dall’alto!”
6	“Guadagnare quota!”

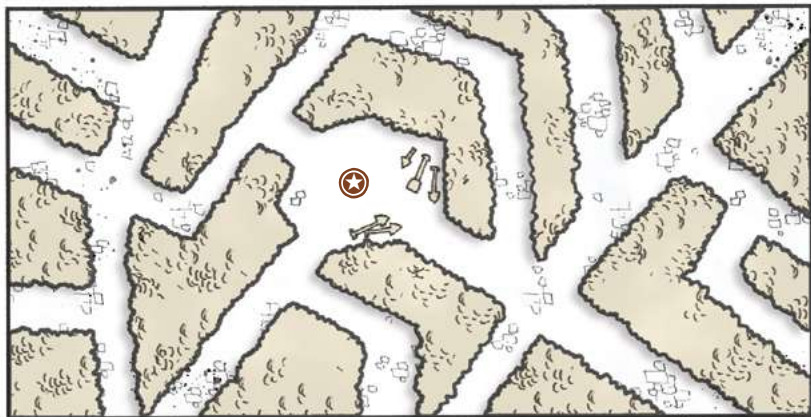
Goblin

	Descrizione	Nome
1	Indossa occhialoni da aviatore che gli fanno sembrare gli occhi enormi.	Grølløssø
2	Ha dieci dita su ogni mano. Tira sberle con gran perizia.	Diirk
3	Trema visibilmente. Indossa un paracadute fatto di lenzuola.	Shim
4	Naso estremamente lungo. Si è legato a un altro Goblin.	Frebølo Trem
5	Ha lunghi baffi che ha legato dietro la testa per non impigliarsi.	Joshon-Smythe
6	È coperto di liquido appiccicoso. Se cade, rimbalza fino all’altezza da cui è caduto.	Bik il Ritornatore

CONSEGUENZE

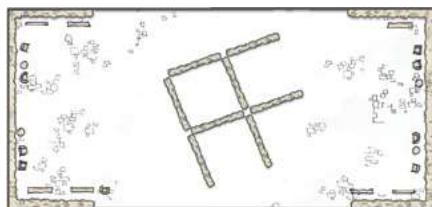
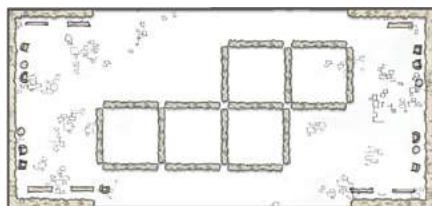
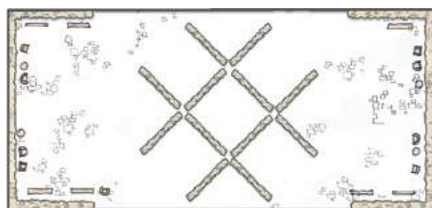
Se i PG riescono a raggiungere la mongolfiera alta, la vista sul Dedalo di Siepi permette di distinguere da che parte andare.
Tirate un dado e sommatelo a questa scena: il totale è il numero della scena fin dove possono vedere dalla loro prospettiva elevata. Il Re dei Goblin deve andare a quella scena e descriverla ai giocatori; i PG possono raggiungerla senza tirare il dado appena lasciano questa scena.

18. INTERVENTO PAESAGGISTICO

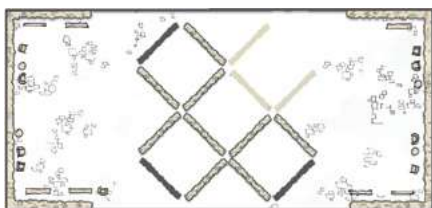
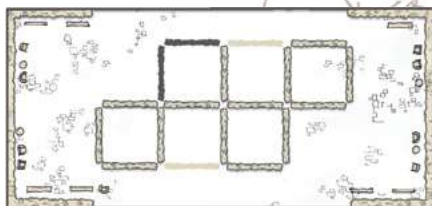
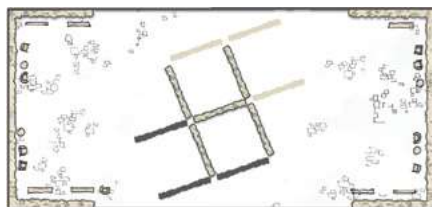
Una squadra di giardinieri Nani discute animatamente. "Non è possibile! Non c'è modo di spostare le siepi così. Si sta solo divertendo alle nostre spalle!" Sono intenti a studiare una complessa mappa coperta di bozzetti e note manoscritte. Numerosi badili sono sparpagliati a terra lì vicino.

I Nani. Il Re dei Goblin ha detto ai Nani di volere un intervento paesaggistico, affinché il Dedalo di Siepi abbia un aspetto migliore quando lo osserva dall'alto del suo castello. Tuttavia non vuole che i Nani spostino troppe siepi, perché gli scavi provocano sempre un gran scompiglio. In realtà se la gode a sottoporre ai Nani insopportabili rompicapi logici, così di tanto in tanto può apparire e denigrare la loro incompetenza.

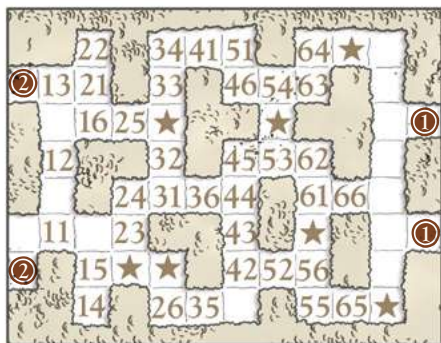
I Nani dicono che daranno volentieri indicazioni al gruppo in cambio di aiuto, e consegnano la mappa senza pensarci due volte. Scegliete due tra gli enigmi qui a fianco: i giocatori devono risolverli. Disegnateli su un foglio dove possano scarabocchiare o usate dei fiammiferi o simili.

Rompicapo

Soluzione

Queste siepi disegnano la forma di un pesce. Disegnate un pesce identico che nuoti nella direzione opposta spostando esattamente tre siepi.

Spostate esattamente due siepi per formare quattro quadrati anziché cinque.

Spostate tre siepi per formare tre quadrati.

CONSEGUENZE

Se i giocatori risolvono entrambi i rompicapi, i Nani fanno finta che la risposta fosse ovvia. La ridisposizione delle siepi svela un nuovo sentiero che prosegue nel Dedalo. Aggiornate il progresso del gruppo.

19. LA CACCIA

Il chiasso delle squadre di Goblin echeggia più forte da tutte le direzioni. Sopra le siepi vicine vedete spuntare qua e là le punte dei bastoni mordicchio. Il Re dei Goblin deve avere inviato un intero distaccamento dei suoi cavalieri per impedirvi di raggiungere il castello!

Questa sezione del Dedalo di Siepi è una sequenza di inseguimento giocata sulla mappa nella pagina a fianco (stampatene una copia o disegnate la vostra). Usate piccoli oggetti come monetine per indicare le posizioni del gruppo e delle squadre di Goblin. Se non avete a disposizione oggetti adatti, dite ai giocatori di tenere il segno con le dita sulle posizioni attuali.

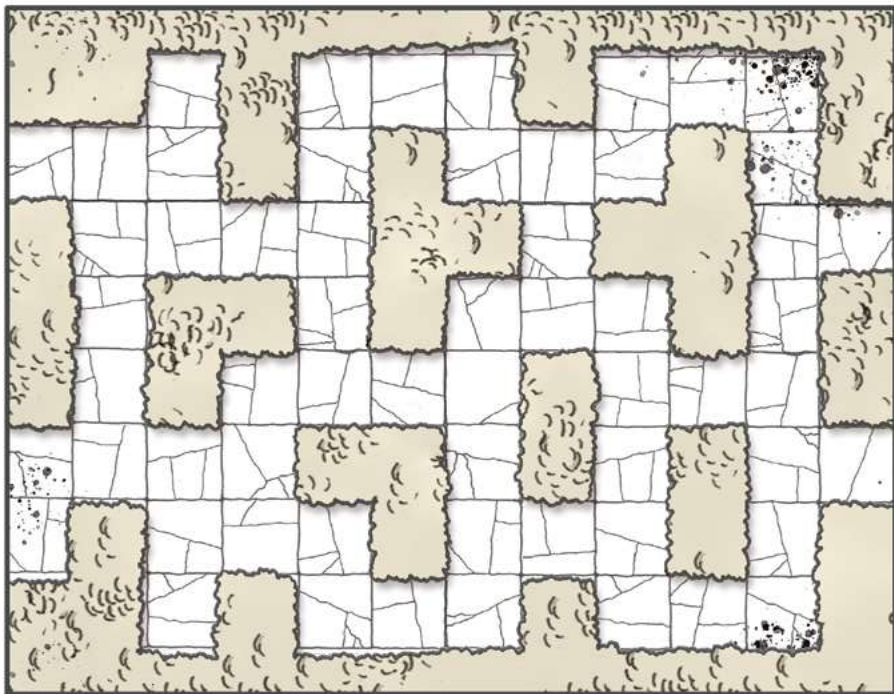
I quadretti con la stella contengono oggetti magici.

L'inseguimento è una scena d'azione e si svolge in round. Per prima cosa il gruppo si muove fino a 3 spazi, quindi i Goblin si muovono fino a 2 spazi. Lo scopo dei Goblin è intrappolare i PG e costringerli a combattere (difficoltà pari alla forza della squadra). Se il gruppo perde il combattimento, perde anche un'ora.

① **Partenza.** Tirate un dado per decidere casualmente il punto di partenza del gruppo. L'altro è un vicolo cieco.

② **Uscita.** Tirate un dado per decidere casualmente dov'è l'uscita. L'altro è un vicolo cieco.

Punti di partenza delle squadre di Goblin. Le quattro squadre partono ognuna da un punto casuale tra 11 a 66. Tirate due dadi (uno rappresenta le decine, l'altro le unità) per scoprire il punto di partenza di ogni squadra. Le squadre hanno forza 6, 5, 4 e 3.

Mappa dei Giocatori

Oggetti magici

1-2	Un vaso di liquido appiccicoso che può creare una pozza adesiva e rallentare di uno spazio una squadra di Goblin.
3	Una pozione che consente al gruppo di muoversi al doppio della velocità per un round.
4	Un seme magico che fa spuntare una siepe e blocca il sentiero laddove è gettato.
5	Un fischietto che ordina a tutti i Custodi delle Mattonelle di ribaltare le lastre in tutta la scena (vedere anche pag. 48).
6	Un uscio portatile che consente ai PG di attraversare direttamente una siepe una sola volta.

CONSEGUENZE

Se il gruppo raggiunge l'uscita al margine della scena, aggiornate il progresso.

20. TUTTONERO

Il cielo si oscura e cala un freddo umido. In pochi istanti quel nero impenetrabile inghiotte ogni fonte di luce nel suo sudario di oscurità. Private della vista, le vostre orecchie si tendono cogliendo un rumore inquietante nella brezza: un respiro affannoso, come di una creatura grande il doppio di voi.

① **Creatura.** Un Troll Notturno di nome Hito. È grande solo come una volpe, ma si assicura sempre di suonare immenso. Ha la capacità di evocare il buio e la usa per nascondere le sue vere dimensioni. Hito è di cattivo umore: non sa esattamente di cosa ha bisogno, ma sa che gli serve qualcosa. Ciò significa che il gruppo deve parlare con lui e capire il motivo per il quale sta facendo le bizze. Se i PG capiscono cosa voglia e acconsentono ad aiutarlo, Hito può restituire loro la vista.

② **Trappole.** Alcuni bracconieri Goblin hanno piazzato trappole per tentare di catturare Hito. Hanno gettato la spugna molto tempo fa, ma le loro trappole costellano ancora i corridoi in questa sezione del dedalo. A seconda di come il gruppo descrive il suo progresso, può scoprire indizi delle trappole (le descrizioni in tabella sono solo un punto di partenza; assicuratevi di arricchirle). Hito sa delle trappole e trova molto buffo quando qualcuno le fa scattare.

Oscurità: il buio è così fitto che estingue ogni fonte di luce. Ricordate che, in questa e ogni futura scena in cui Hito usa i suoi poteri, il gruppo può sperimentare i dintorni solo tramite tatto, olfatto, udito e gusto. Tutte le prove che dipendono dalla vista sono **intralciate**. Può essere divertente dire ai giocatori di chiudere gli occhi mentre voi descrivete i dintorni.

Trappole

	Trappola	Odore	Tatto	Rumore	Sapore
1	Trappola per topi	Formaggio	Metallo	*Boing* di molla	Di formaggio
2	Trappola a rete	Nessuno	Corda	Stridio di corda	Ammuffito
3	Fossa coperta	Foglie secche	Mucchio di foglie	Fruscio	Legnoso
4	Torta avvelenata	Cioccolato	Soffice e viscido	Nessuno	Che sonno...
5	Bomba	Chimico	Freddo e tondo	Sibilo	Pungente
6	Goblin assopito	Cattivo	Soffice/caldo	Russare	Piede sudato

Hito

	Cosa dice di volere	Cosa vuole davvero
1	Divorare i viaggiatori che incrocia.	Tornare a casa nella Terra del Tempo Che Fu.
2	Essere adorato e temuto.	La compagnia di altri Troll Notturni.
3	Essere lasciato in pace.	Parlare del suo divorzio per un'ora.
4	Che il gruppo si inchini e lo chiami "re".	Vivere in un luogo buio e sicuro.
5	Che gli offrano tributi.	Che lo aiutino a vendicarsi del Re dei Goblin.
6	Che gli implorino di essere risparmiati.	Essere lavato e nutrito.

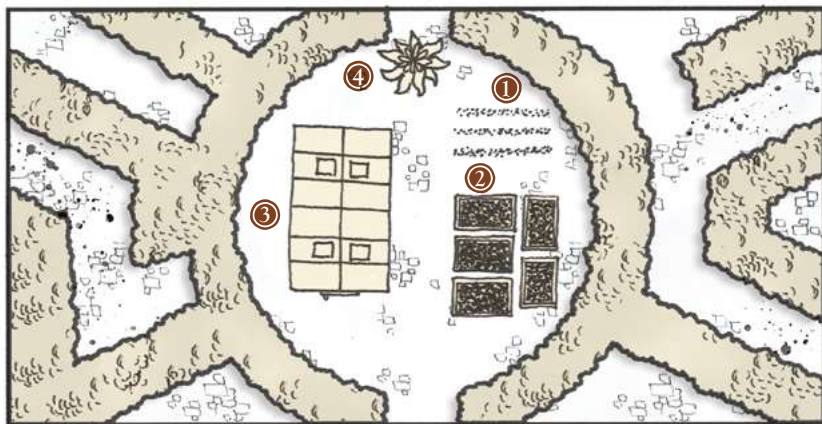
Umore

	1-3	4-6
1	Arrabbiato	Stanco
2	Triste	Distratto
3	Stressato	Introspettivo
4	Iperattivo	Sgarbato
5	Diffidente	Vulnerabile
6	Petulante	Spaventato

CONSEGUENZE

Hito assilla il gruppo finché non ottiene ciò che vuole. Se i PG gli danno ciò che vuole, Hito li ringrazia e se ne va. Aggiornate il progresso.

21. L'ASILO DEI VIRGULTI

I giardini del Labirinto sono popolati da innumerevoli esempi di insolite specie vegetali, dalle orchidee alle mandragore. Nascosto nel cuore del Dedalo di Siepi c'è un asilo molto speciale che ospita i bebè botanici di un centinaio di piante diverse.

Al momento nell'asilo regna il caos più totale. La maestra, Madama Aloe, accudisce tutti i Virgulti e ne ha fin sopra le foglie. Ha molti secoli sul tronco ed è molto grande. L'unica via di uscita dall'Asilo (ingresso a parte) è dietro di lei. L'Asilo brulica di Virgulti che corrono qua e là berciando e piangendo.

① **Solchi.** Nel prato sono scavati tre solchi. È qui che i Virgulti si allineano per cantare o assistere alle lezioni. Quando i PG arrivano qui c'è un Virgulto solitario che canta sottovoce tra sé. È un Flogo e la sua canzone dice: *"Le la lai la li la lo..."* Non alza la voce finché non ricorda come prosegue la strofa. Se canta più forte, gli altri Virgulti si uniscono a lui: adorano cantare. Purtroppo nell'Asilo c'è anche una mandragora: se canta anche lei, chiunque le sia vicino perde i sensi.

② **Casse.** Le casse di legno sono piene del terriccio argilloso dove i Virgulti fanno il riposino. Ci sono degli attrezzi da giardinaggio per aiutare a piantarli nel terreno.

③ **Serra.** In mezzo al prato c'è anche una serra. È tiepida e piena di attrezzi. In un angolo c'è un rubinetto. Il vetro è insonorizzato.

④ **Madama Aloe.** La grande aloe vera che accudisce i pargoli vegetali. Ha addosso moltissimi Virgulti che strillano e frignano e può occuparsi soltanto di loro. Se i PG riescono a calmarne quattro (tre se sono passati dalla porta di Loma), la maestra li ringrazia e permette loro di andare all'uscita.

Virgulti

	Tipo	Atteggiamento	Desideri
1	Amaranto	Difensivo	Un bicchiere d'acqua.
2	Giacinto	Avventuroso	Luce solare.
3	Salice	Frignone	Una favola della buonanotte.
4	Menta	Sospettoso	Abbracci.
5	Ofride fior di bombo	Responsabile	Un giocattolo.
6	Olivo	Distratto	Parole severe.

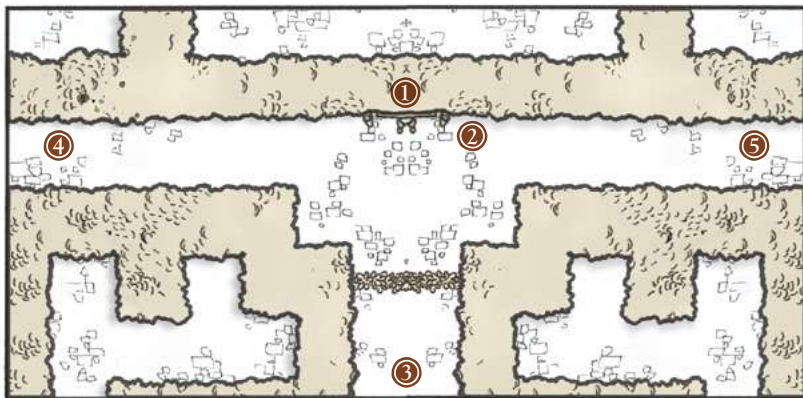
Attrezzi (tirate una volta per colonna)

	Attrezzo	Condizioni	Caratteristica
1	Vanga	Rovinato	Ornamentale
2	Falcetto	Malridotto	Senziente
3	Paletta	Consunto	Doppia estremità
4	Rastrello	Vecchio	Pieghevole
5	Tuta da apicoltore	Nuovo	Infrangibile
6	Annaffiatoio	Raffinato	Gigantesco

CONSEGUENZE

Se il gruppo esce dal lato opposto dell'Asilo, aggiornate il progresso.

22. OIHCCEPS OTANNAD

Più avanti sentite borbottare in una lingua priva di senso. L'origine del brontolio è un ometto basso dal volto corrugato, seduto in una vecchia cornice con le gambe a penzoloni. Alla sua destra e sinistra, due pennuti dal collo che si allunga e si accorcia a intermittenza fanno schioccare il becco sbucando dalla siepe di rose. Gli beccano i piedi quando li usa per scacciarli e le dita quando si raddrizza nella cornice. Il sentiero prosegue a destra e a sinistra; ognuna delle due vie è identica.

❶ **Oihcceps.** L'ometto nella cornice sembra vecchio e bonario. È più che disposto ad aiutare il gruppo indicandogli come proseguire. Capisce i discorsi normali ma parla solo in "Glossario Contrario", cosa che può rendere difficile la conversazione. Non aiuta nessuno finché il Gussug non viene domato.

❷ **Gussug.** Gli uccelli non sono due creature diverse, ma una sola. È un Gussug: un lungo serpente piumato con due teste dal becco d'anatra. Un osservatore scaltro (difficoltà 3) può accorgersi che un collo si accorcia sempre quando si allunga l'altro. Scacciare il rettile-uccello è abbastanza facile (difficoltà 2), ma una volta sparita la minaccia il Gussug torna a tormentare il povero Oihcceps.

❸ **Entrata.** Un pergolato coperto di edera simmetrica.

❹ **Uscita a sinistra.** Specchio dell'uscita a destra.

❺ **Uscita a destra.** Specchio dell'uscita a sinistra.

Come Proseguire

1	Prendete il sentiero di sinistra, saltellando sul piede destro.
2	Prendete il sentiero di destra e camminate tenendovi per mano.
3	Camminate all'indietro mettendo ogni piede nelle impronte lasciate quando siete entrati. Quando vi voltate, sarete nella scena seguente. Non potete rivisitare questa scena.
4	Attraversate la vecchia cornice in cui siede Oihcceps. L'ometto chiede una poesia di due frasi per farvi passare. Dovete recitarla al contrario e dev'essere in rima.
5	Attraversate uno dei muri di siepi, ma i rami spinosi cercano di togliere un oggetto a ogni PG che non riesce a tenerselo ben stretto (difficoltà 4).
6	Chiudete gli occhi e recitate insieme "Oihcceps Otannad, Dannato Specchio!" Quando riaprite gli occhi, vi ritrovate nella scena seguente. Non potete rivisitare questa scena.

Glossario Contrario

Ecco alcuni esempi delle frasi al contrario di Oihcceps, benché il suo lessico non si limiti solo a queste!

Salute viaggiatori!	Etulas irotaiggaiv!
Aiutatemi, questo Gussug è un tormento!	Imetatuia, otseuq Gussug è nu otnemrot!
Sì, per favore	Is, rep erovaf
No grazie	On eizarg
Il Re dei Goblin	Li Er ied Nilbog
Dovreste andare di là	Etservod eradna id àl
Saltando sul piede destro	Odnatlas lus edeip ortsed
Tenendovi per mano	Ivodnenet rep onam
Passate sulle vostre impronte	Etassap ellus ertsov etnorpmi
Entrate qui	Etartne iuq
Ditemi una poesia	Imetid anu aiseop
Ma non fa rima!	Am non af amir!
Chiudete gli occhi e dite il mio nome intero	Eteduihc ilg ihcco e etid li oim emon oretni
Mi chiamo "Ohicceps Otannad, Dannato Specchio"	Im omaihc "Specchio Dannato, Otannad Ohicceps"

Terra del Tempo che Fu

Il tanfo è insopportabile, ma almeno vi siete lasciati alle spalle le claustrofobiche pareti del Dedalo di Siepi. Da qualche parte in questa desolata distesa di creature selvagge, vi aspetta la Città dei Goblin. E al di là di quella... il castello.

SCENE DEL CAPITOLO

Annotate quante ore hanno perso i PG finora e sfruttate l'ora del giorno per creare atmosfera.

Suggerimenti

A differenza del Labirinto incontrato finora, la Terra del Tempo Che Fu non è collegata da passaggi intermedi: è una distesa desolata fatta di acquitrini stagnanti, foreste invase dalle erbacce e cumuli di cianfrusaglie alti come montagne. Ciò non cambia le modalità con le quali il gruppo esplora da una scena all'altra, ma altera il modo di narrare le transizioni. Usate le tabelle qui sotto per far sembrare sconfinato lo spazio tra le varie scene.

Decorazioni

	1	2	3	4	5	6
1	Tumulo	Ponte	Diga	Crocevia	Casa sull'albero	Fossa di fango
2	Sabbie mobili	Accampamento	Ruderi	Falò	Boschetto	Cunicolo
3	Pietra verticale	Impronte misteriose	Alberi bruciati	Legno cigolante	Torre	Cumuli di spazzatura
4	Campo pietroso	Isola	Conca	Grotta	Geyser	Dirupo
5	Tana	Lago	Sorgente	Burrone	Dolina	Nido
6	Cascata	Mandria scossa	Banditi!	Barca da fiume	Ossa	Tracce di bestie

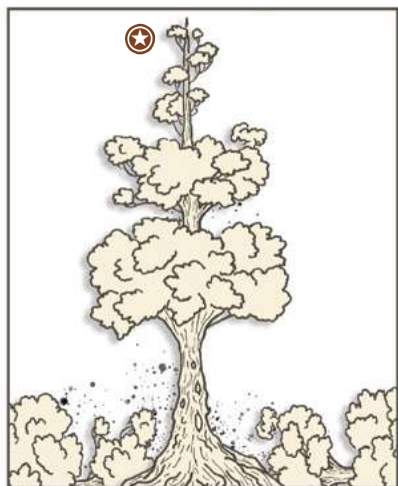
Incontri

	1-3	4-6
1	Fiammetti che cercano di staccarsi le teste.	Fatine che intrecciano una rete da trappole.
2	Un Cavaliere del Tempo Che Fu sulle tracce di una "oltremodo grottesca bestia gracidante".	Signori delle Cianfrusaglie che circondano dei Goblin e rubano le loro cose.
3	Migliaia di Fatine che migrano.	Goblin che nuotano nel pantano.
4	Vermi che tengono una elezione.	Un Troll Notturno addormentato.
5	Un Cavaliere che seppellisce il suo destriero.	Uno smottamento cancella il sentiero.
6	Un Troll Notturno scrolla un albero per raccogliere i frutti e ne cadono giù Goblin.	Una grottesca Bestia a forma di rana intenta a scavarsi una nuova tana.

Tempo Meteorologico (se quando tirate per il cambiamento tirate un duplicato, il tempo peggiora)

	Tempo	Peggioramento
1	Nebbia fitta	Nebbia impenetrabile
2	Acquazzone	Bomba d'acqua
3	Vento forte	Uragano
4	Vento sibilante	Grida assordanti
5	Fulmine arcuato	Cadono gli alberi!
6	Onda di calore	Incendio nella foresta

1. IL PRINCIPE PASSERO

Il sentiero si ferma ai piedi di un albero gigantesco che torreggia su questa parte della Terra del Tempo Che Fu. I suoi rami nodosi e aggrovigliati sono curvi e tesi verso il cielo. Dalle enormi radici nodose si ode una vocina: "Salute, amici miei, che ne direste di una piccola... gara?"

La voce appartiene a uno strano ometto che assomiglia a un grillo e si fa chiamare il Principe Passero. Vuole fare a gara per vedere chi arriva per primo in cima. Se vince un PG, l'ometto gli cede il suo titolo, ma se vince lui, lancia una maledizione sul PG che arriva ultimo.

Il Principe Passero. Agile e veloce, l'ometto potrebbe battere qualsiasi PG in una gara uno contro uno. Per vincere, il gruppo deve imbrogliare, giocare sporco e usare ogni trucco che conosce. Questo comportamento non offende minimamente il Principe Passero, che però reagisce con tutta una serie di trucchetti personali. La sua debolezza principale sta nell'orgoglio e in una eccessiva fiducia nelle proprie capacità.

La gara. Posizionate dei segnalini che rappresentano i PG e il Principe sulla prima casella del tracciato a fianco. La gara si svolge come scena d'azione. Durante ogni round, ogni partecipante deve prima descrivere cosa fa e a quali trucchi ricorre, quindi eseguire una prova per vedere se riesce a raggiungere la sezione immediatamente superiore. Nel caso dei PG la prova ha difficoltà 4, mentre il Principe Passero si arrampica con un risultato di 2+. Le azioni dei partecipanti possono alterare molto questi valori. Chi arriva per primo in cima ha vinto. Nel caso di un pareggio, vince il Principe Passero.

Maledizione (annotatela sulla scheda del PG sotto "Difetti".)

1-2	**Appiccicoso.** Tutto si appiccica alla pelle del PG con la forza del nastro isolante.
3-4	**Pesante.** Ora il PG pesa il triplo di prima.
5-6	**Piumato.** Su tutto il corpo del PG (mani comprese) spunta un folto piumaggio rosso vivo. Tuttavia non sa volare e ogni prova che richiede destrezza manuale risulta **intralciata.**

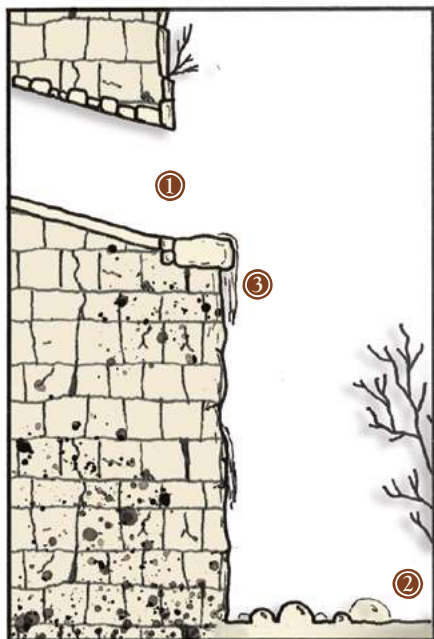
Tracciato di gara

UN GROVIGLIO DI RADICI AIUTA A SALIRE. NUMEROSI FORI NEL LEGNO.	IL TRONCO PRINCIPALE, BUCHERELLATO DA TANE DI GUFI.	RAMI BASSI, MOLTO FITTI. SCARSA VISIBILITÀ.	RAMI MEDIANI. NIDI DI SCOIATTOLI.	RAMI SUPERIORI. FLESSIBILI, ONDEGGIANO FOLLEMENTE AL VENTO.

CONSEGUENZE

Se vince un PG, aggiungete alla sua scheda il tratto "Principe Passero": d'ora in poi gli uccelli lo considerano una specie di bonario "zio". Aggiornate il progresso.

2. LA LANDA DEL TANFO

Senza preavviso il terreno vi cede sotto i piedi e scivolate lungo un'erta galleria piena di ragnatele. Più avanti scorgete la fine della galleria e percepite un odore troppo atroce per descriverlo a parole.

① **Uscita della Galleria.** La galleria sbuca al centro di un muro di pietra, circa dieci metri sopra la Gora dell'Eterno Fetore. È ovviamente progettata per catapultare le vittime direttamente nella Gora, ma subito sotto l'uscita c'è un cornicione su cui i PG possono tentare di aggrapparsi (difficoltà 4). I PG possono anche provare ad afferrare i compagni per arrestarne la caduta. Decidete a caso l'ordine in cui i PG scivolano giù.

② **La Gora dell'Eterno Fetore.** Se un PG cade nella Gora, puzzerà per sempre. Tirate per vedere quale effetto aggiuntivo sortisce il tanfo e annotatelo sulla sua scheda.

③ **Prigioniero Aggrappato.** Un PNG appena volato fuori dallo scivolo è disperatamente avvinghiato al cornicione e implora l'aiuto dei PG.

Se metti anche solo un piede
nella Gora dell'Eterno Fetore,
puzzerai per il resto
della tua vita.

- Gogol

Prigioniero Aggrappato

	Descrizione	Nome
1	Un Nano estremamente ansioso. Ha una convinzione incrollabile che il Re dei Goblin balzerà fuori dall'albero più vicino. Tradisce il gruppo alla prima opportunità.	Semolo
2	Un Troll Notturno dalla pelliccia bianca come neve. Ha quattro braccia. È fortemente protettiva e ruggisce minacciosa se chi l'ha salvata è minacciato.	Ruma
3	Una piccola e bizzarra creatura simile a un enorme bulbo oculare dotato di braccia e gambe, coperto da un'epidermide membranosa. Comunica con la pantomima. Può chiudere "l'occhio" e serrare braccia e gambe formando una pallina per rotolare in giro. Permette di nascosto al Re dei Goblin di sorvegliare ogni mossa del gruppo.	Oculòclope
4	Un essere peloso fatto per lo più di bocca. Si muove addentando le creature che vanno nella direzione che vuole. Può essere staccato solo imbrogliandolo per fargli dire qualcosa.	Spicol
5	Un bibliotecario Verme convinto che il mondo in cui abita sia un luogo immaginario creato da una sorta di essere extraplanare. Sogna di incontrarlo.	Daria
6	Un PNG già conosciuto dai PG e arrestato per avere fraternizzato con loro.	

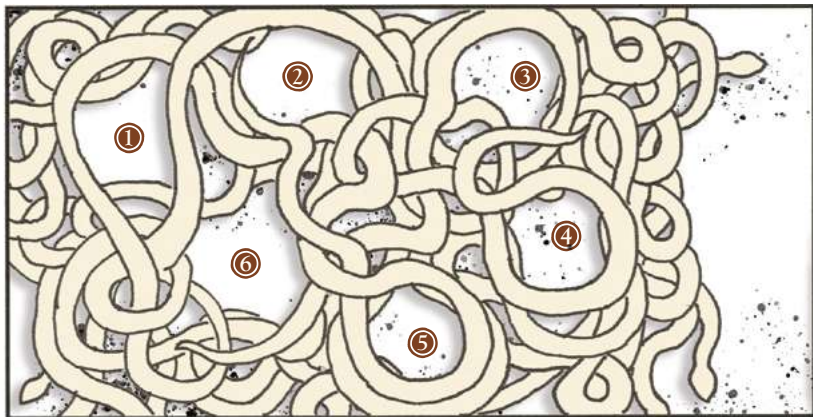
Gora dell'Eterno Fetore

1	Il PG puzza intensamente di Goblin, eccetto per i Goblin, che non sentono alcun odore.
2	Chi si avvicina troppo al PG resta accecato dal fetore.
3	Le piante attorno al PG avvizziscono e muoiono lentamente.
4	Il cibo vicino al PG va subito a male.
5	Il tanfo è infettivo. Chi tocca il PG puzzerà a sua volta per sempre.
6	Il PG ha un odore assolutamente inebriante… per i Goblin, che vogliono avvicinarsi continuamente per dargli una bella sniffata.

Conseguenze

In questa scena non si aggiorna il progresso.

3. GROVIGLIO DI SERPI

Perdete l'equilibrio e caracollate a testa in giù in una conca nascosta tra due colline. Rimettendovi in piedi notate che alcuni vostri compagni sono caduti tra le spire di giganteschi pitoni addormentati!

Metà del gruppo è caduta in un groviglio di tre pitoni addormentati. Decidete casualmente di quali PG si tratti. Il resto del gruppo è atterrato lì vicino. I pitoni hanno il sonno leggero e i PG devono stare molto attenti a non svegliarli. Se un serpente è disturbato, cerca di avvolgersi attorno al PG che lo ha svegliato (difficoltà 5 per sfuggire). Se il PG non riesce a divincolarsi, resta intrappolato finché i suoi amici non lo liberano.

Nota: guardate la mappa e tirate per decidere dove siano caduti i PG.

① **Collinetta.** I PG caduti qui sono più in alto degli altri e possono tentare di saltare per raggiungere la "salvezza". La difficoltà dipende dalla distanza.

② **Fango.** Quest'area è piena di fango profondo e appiccicoso. I PG che cadono qui ne sono completamente coperti e restano così finché non hanno modo di lavarsi. Annotate il Difetto "Coperto di Fango" sulle loro schede.

③ **Sassi.** Quest'area è costellata di sassi. Un PG che cade qui si procura qualche livido, ma per il resto sta bene.

④ **Erba Alta.** I serpenti sono particolarmente difficili da vedere in quest'area (difficoltà 3).

⑤ **Terreno Duro.** Nessun effetto speciale.

⑥ **Rampicanti Sospesi.** Alcuni rampicanti pendono sopra quest'area. Un PG caduto qui può afferrarli e tirarsi su, ma è improbabile che reggano il suo peso a lungo.

Pitoni

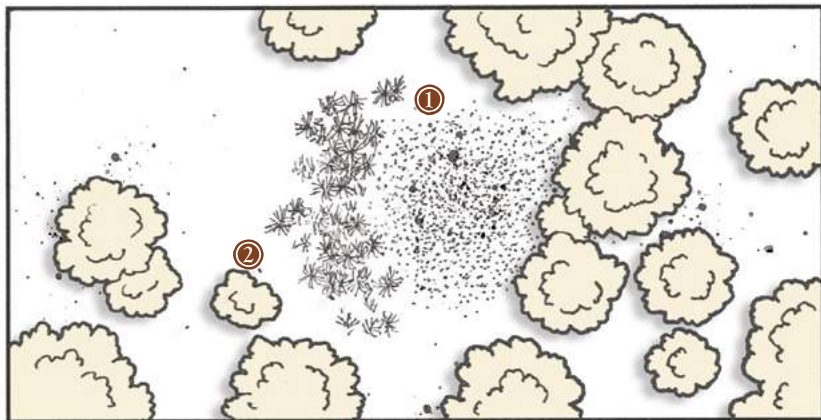
	Descrizione
1	Ha denti smussati come la fibbia di una cintura e dei buchi nella coda.
2	Si estende fuori da un buco. È infinitamente lungo. Se viene tirato ancora, si ritrae nel muro.
3	È rosso, giallo e nero. Adora danzare con qualsiasi melodia.
4	Ha due teste che non sanno mai decidere in che direzione andare.
5	Può avvolgersi attorno a due punti a mo' di fionda e lanciare un altro pitone addosso a un PG.
6	Gli altri serpenti fanno i gradassi con lui, vuole andarsene insieme al gruppo.

Conseguenze

Se il gruppo riesce a estrarre dal groviglio di pitoni tutti i compagni intrappolati, aggiornate il progresso.

Se tutti i PG restano avviluppati, i pitoni iniziano a bisticciare su cosa fare di loro. Dopo un'ora si dimenticano di trattenere i PG, che possono scivolare via. Aggiornate il progresso.

4. Sabbie Mobili

Siete incappati in un banco di sabbie mobili! Prima che riusciate a tornare su terreno solido vi sentite risucchiare giù, e gli oggetti nelle vostre tasche cominciano a sprofondare nella melma appiccicosa. Una sensazione davvero inquietante.

① **Sabbie Mobili.** Il banco è largo circa tre metri ed è attorniato da alcuni alti alberi su un lato ed erba alta sull'altro. Tirate un dado per ciascun PG (Vermi compresi!) per vedere a quale profondità nelle sabbie mobili iniziano la scena. Ogni PG perde inoltre un oggetto a caso.

La profondità dei PG aumenta di 1 alla fine di ogni round, fino a un massimo di 7. Quando arriva a 7, quel PG è impossibilitato a liberarsi.

② **Albero Morto.** Ha un aspetto ingannevolmente robusto.

In ogni round di questa scena d'azione, ciascun PG può scegliere una singola azione. In genere si tratta delle seguenti:

- Rovistare nelle sabbie mobili cercando un oggetto (difficoltà 4). Qui dentro c'è un sacco di roba!
- Cercare di districarsi e uscire (difficoltà 6). Se il PG fallisce, in questo round la sua profondità aumenta di un punto in più.
- Ridurre di 1 la profondità di un altro PG, al costo di aumentare di 1 la propria.
- Usare un oggetto.
- Combinare due oggetti in qualche modo.
- Qualsiasi altra azione che richieda 5 secondi o meno per l'esecuzione.
- Una volta per round, evitare di incrementare di 1 la profondità lasciando che un oggetto casuale del proprio inventario sia risucchiato nelle sabbie mobili. Il PG può anche eseguire un'azione aggiuntiva.

Oggetti nelle Sabbie Mobili

	1-3	4-6
1	Salvagente	Candelabro
2	Lancia lunga Goblin	Cappa di seta ricamata
3	Canna da pesca	Martello
4	Armonica	Bottiglia di supercolla a presa istantanea
5	12 metri di corda	Bottiglione di vetro
6	Ruota di carro	Palla e catena da galeotto

Salvataggio

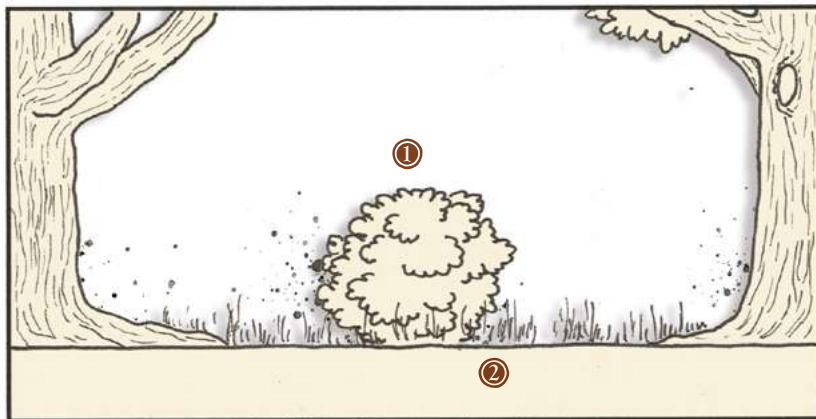
Se un PG raggiunge profondità 7, solo la sua testa spunta dalle sabbie mobili ed è immobilizzato. Non affonda ulteriormente. Se tutti i PG affondano a 7, perdono un'ora aspettando che arrivi qualcuno e li tiri fuori. Gli abitanti del Labirinto passano di lì abbastanza spesso per gettare nelle sabbie mobili oggetti che non gli servono più.

	Descrizione	Nome
1	Un avventuriero spavaldo e canagliesco. Armato di sciabola. Viene a sbarazzarsi di un misterioso ciondolo.	Lucius
2	Una bambina di 12 anni dell'anno 2020. Sta cercando i genitori rapiti dal Re dei Goblin.	Ramona
3	Un anziano gentiluomo in toga. Parla in greco e adora i triangoli.	Pitagora
4	Un affascinante capitano pirata venuto a nascondere il suo forziere d'oro nelle sabbie mobili. Suona il violino.	Baroldo Sparafalco
5	Un mimo Nano la cui arte non è apprezzata dai suoi simili. Rifiuta di capire qualsiasi richiesta che non sia mimata.	Umfredo
6	Due Goblin con cappelli a tesa larga che vogliono sbarazzarsi di un tappeto arrotolato piuttosto sospetto e parlano in gergo da malavitosi.	Tommi Gan & Terri Dentone

CONSEGUENZE

Se tutti i PG sfuggono alle sabbie mobili, aggiornate il progresso.

5. VERMICONSULTA

Mentre passate accanto a un cespuglio, sentite il brusio di una conversazione. Un gruppetto di Vermi è radunato in un grande cespuglio ed è impegnato in un acceso dibattito.

Il gruppo ha scoperto la Vermiconsulta, un'adunanza dei tre Vermi più importanti di tutto il Labirinto. Vengono da molto lontano per discutere i recenti avvenimenti e decidere la linea di azione più adatta. I Vermi sembrano del tutto ignari del gruppo e si comportano come se non ci fosse. Se i PG li ascoltano, scoprono che i Vermi parlano proprio di loro. Se intervengono, i Vermi rispondono con educazione, ma non riconoscono che l'argomento della conversazione riguardi i PG, a meno che questi non lo sottolineino chiaramente.

① **Il Cespuglio.** I tre Vermi sostano su una piccola pedana di pietra al centro di un cespuglio. Il Verme che prende la parola deve mettersi al centro e adottare un tono formale. Gli altri possono, al termine del discorso, rivolgergli delle domande.

② **Sentiero.** Il sentiero battuto che attraversa il bosco si restringe fino a lasciare spazio solo per un singolo Verme. Questo minuscolo sentiero serpeggia quindi fino alla base della pedana dove si tiene la Vermiconsulta.

Nota: i Vermi continuano a discutere finché non raggiungono una conclusione, sebbene i PG possano intervenire con commenti e cercare di indirizzare il dibattito. Nelle prossime scene, il Re dei Goblin può aggiungere sullo sfondo, di tanto in tanto, qualche Verme che espleta le risoluzioni della Vermiconsulta.

Vermi

Ogni Verme ha un'idea sbagliata su chi siano e cos'hanno fatto i PG. Mentre discutono, continuano ad alterare le presunte azioni del gruppo per farle coincidere con le loro teorie.

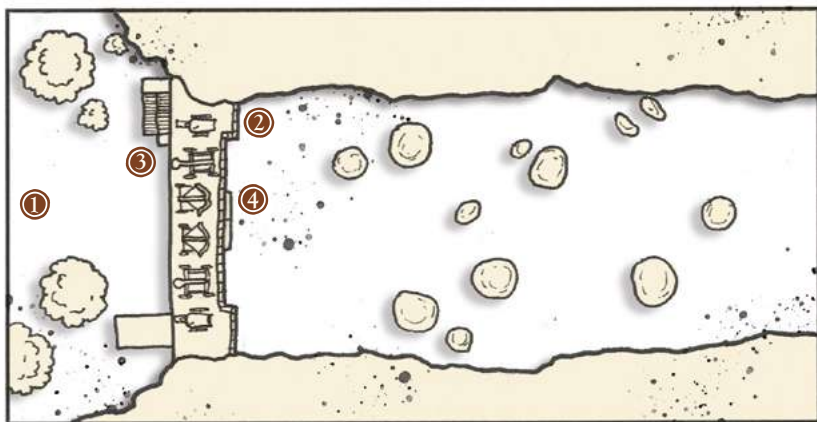
1	Robèrt è certo che il gruppo si componga di pericolosi criminali che non hanno fatto altro che causare il maggior danno possibile. Ritiene che debbano essere perseguiti e chiusi in prigione.
2	Amelì è infatuata dei racconti su questi viaggiatori e li considera modelli di virtù. Ognuna delle loro gesta è una lezione di comportamento retto. Pensa che tutti nel Labirinto dovrebbero seguire il loro esempio.
3	Alfòns è sicuro che i viaggiatori siano giunti a deporre il Re dei Goblin e diventare i nuovi signori del Labirinto! Raccomanda che ogni creatura buona li aiuti a sferrare il colpo di stato.
4	Doriàn considera impossibile che un piccolo gruppo di viaggiatori sia arrivato così avanti nel Labirinto. Tutte le storie devono perciò essere false. La linea di azione migliore è ignorarli completamente e che tutti i Vermi facciano finta che non esistono.
5	Minnì ha sentito dire che il gruppo ha mangiato buona parte dei nemici nei quali si è imbattuto. Consiglia di lasciare deliziose torte in vari punti del Labirinto per distrarre i PG.
6	Clemènt pensa che i PG siano in realtà Goblin travestiti mandati dal loro Re per seminare confusione tra gli abitanti del Labirinto. Suggerisce di seguirli per capire se è vero.

CONSEGUENZE

Quando la Vermiconsulta raggiunge una conclusione, i Vermi sono liberi di dare indicazioni al gruppo.

Aggiornate il progresso.

6. IL VALLO

Il sentiero porta a un valico tra due aspre pareti rocciose, ostruito da una fortificazione dei Goblin. Un muro di pietra con una massiccia saracinesca centrale blocca il varco. Sugli spalti, vari Goblin di sentinella marciano in modo più o meno disciplinato e puntano marchingegni dall'aria minacciosa. Davanti alla fortificazione sono sparpagliati molti giganteschi macigni che, visti dall'angolazione giusta, assomigliano in modo inquietante a delle facce.

① **Avamposto.** La postazione è stata eretta per impedire ai viaggiatori di raggiungere la Città e non c'è modo di entrare o aggirarla. Se i PG si avvicinano, un Goblin intima loro di arrendersi. Se obbediscono, vengono chiusi in una gabbia e trasportati su un carro nelle galere della Città dei Goblin (andate a pag. 184 e aggiornate il progresso). I Goblin lo dicono chiaramente al gruppo. Il Re dei Goblin non sa che i Goblin spediscono viaggiatori in città.

Nota: se i PG assaltano l'avamposto, i Goblin usano contro di loro le macchine da guerra. Ogni congegno è munito di ruote e può essere portato giù dal muro usando la rampa. Se lavorano insieme, i PG possono riuscire a impossessarsene e trasportarlo da una scena all'altra.

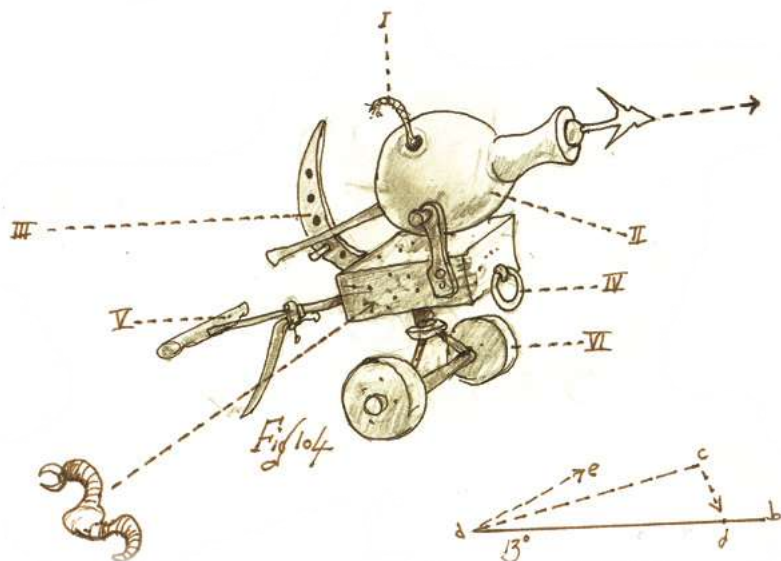
② **Cannone.** Spara piccoli Goblin! È nascosto dietro il muro: i PG sentono solo uno scoppio e vedono le creature volare verso di loro.

③ **Catapulta.** Lancia enormi sfere bluastre che si rompono spargendo ovunque un liquido blu, il quale si trasforma in una schiuma che indurisce all'istante.

④ **Balista Lanciareti.** Chi ne è colpito rimane impigliato.

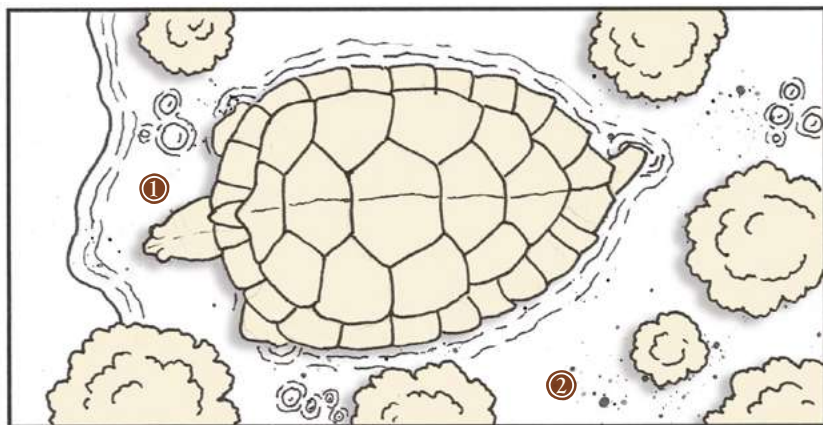
Goblin

	Descrizione	Nome
1	Petto coperto di medaglie e verga nodosa con la quale indica i bersagli.	Gêneräl
2	Porta una tromba che non sa suonare. Questo però non lo ferma.	Lûgtennänt
3	È duro d'orecchio e capisce male quasi tutti gli ordini.	Khaidêtt
4	Molto confuso in quanto oggi è il suo primo giorno. Indossa un alto sciaccò.	Rekhlûtt
5	Gli sono cadute le chiavi giù dal muro. Ha bisogno che qualcuno gliele tiri su.	Xerifli
6	Sbraita in un megafono, ma senza ha una vocina fievole e stridente.	Nêmigwess

CONSEGUENZE

Se il gruppo supera l'avamposto, aggiornate il progresso.

Se i PG vengono catturati, i Goblin li portano direttamente nelle gabbie di pag. 184; aggiornate il progresso.

7. PANJANDRA

Arrivate a una collinetta che spunta dal fango di una palude. Quando fate per scalarla, il terreno comincia a tremare e la collinetta avanza e si solleva. Mentre lottate per restare aggrappati, un basso vocione gracchiante dice: "Scendete. Subito."

① **Panjandra.** La collinetta è il guscio di Panjandra, una Tartaruga Gigante grande come una casa. Il tanfo della palude sembra non aderire a lei, che in effetti odora un po' di vecchie erbe essiccate. È stizzita che i PG le siano saliti addosso, ma segretamente emozionata di avere finalmente qualcuno con cui parlare. Panjandra sta cercando una cosa che le serve e vuole che il gruppo l'aiuti a trovarla.

② **Palude.**

Nota: se i PG acconsentono ad aiutarla, Panjandra li segue nel resto della Terra del Tempo Che Fu. Non può muoversi in silenzio e tende a schiacciare qualsiasi cosa si metta nel mezzo, cosa che le causa immenso dispiacere.

Annotate cosa Panjandra sta cercando e mettetelo nella terza scena che il gruppo raggiunge dopo questa.

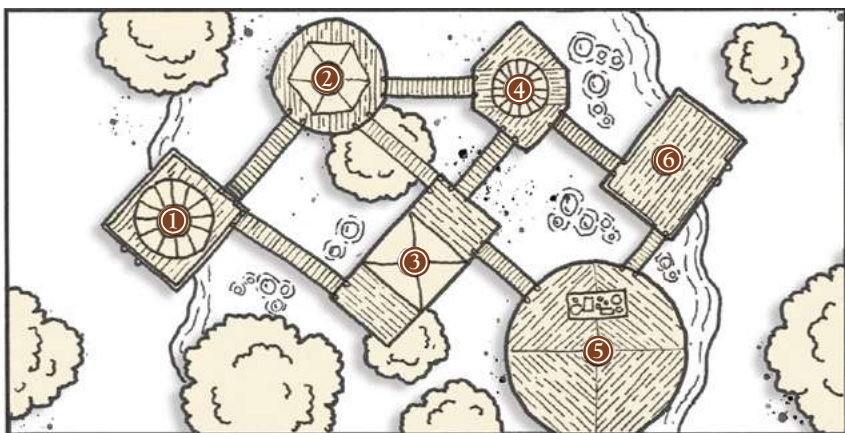
Panjandra ha Bisogno di:

1	**Un marito**. Non è affatto esigente in fatto di aspetto fisico, purché il pretendente sia educato e non lesini sui complimenti. È troppo timida per trovarselo da sola e vorrebbe reclutare i PG come intermediari.
2	**Una nuova casa.** È stanca di questo acquitrino isolato e vuole un nuovo "quartiere" con dei vicini interessanti. Conosce bene le sue dimensioni, però, e non vuole semplicemente infilarsi nel cortile di qualcuno senza essere stata invitata.
3	**Un'avventura.** In questo tratto della Terra del Tempo Che Fu non succede mai niente e lei pensa che sia ora di svagarsi un po'. In particolare vorrebbe vedere un po' di autentica azione di battaglia ad alto rischio.
4	**Decorazioni.** Panjandra cerca decorazioni per il suo guscio, ad esempio una nuova mano di vernice o qualche gioiello. È piuttosto pignola e non sa se qualcosa le piace, a meno che i suoi nuovi amici non la rassicurino.
5	**Un vecchio amico.** Non ricorda esattamente chi sia, ma dice che lo riconoscerà non appena lo vedrà.
6	**Un lavoro.** Panjandra ha passato troppo tempo sentendosi inutile e vuole trovare qualcuno che abbia bisogno di lei, pur ammettendo nervosamente che non è molto brava a far niente.

CONSEGUENZE

In questa scena non si aggiorna il progresso. Se i PG riescono a capire di cosa ha bisogno Panjandra, lei offre indicazioni: sommate 6 al prossimo tiro di esplorazione.

8. VILLAGGIO DEI FIAMMETTI

Il sentiero termina davanti a una distesa di pantano maleodorante. Alberi giganteschi spuntano dalla superficie nella foschia che ammanta tutto. Scorgete delle scintille muoversi da un albero all'altro e, poco a poco, capite che sopra questo tratto di palude è costruito un intero villaggio, collegato da ponti sospesi. Una scaletta di corda penzola nelle vicinanze e conduce a una delle case sugli alberi.

I Fiammetti stanno facendo una festa danzante tra le chiome: una volta che hanno visto i PG, non vogliono che se ne vadano. Li seguono dappertutto, bloccano loro la strada, ballano attorno in cerchio, cercano di convincerli a unirsi ai bagordi e provano a staccare i loro arti. Se vogliono proseguire il viaggio, i PG devono capire come evitare, sconfiggere o distrarre i Fiammetti, i quali diventano ostili solo se i PG contravvengono a una delle loro regole.

Sugli alberi ci sono sei case diverse, collegate da ponti di corda, come indicato sulla mappa. In ogni abitazione si svolge un evento diverso.

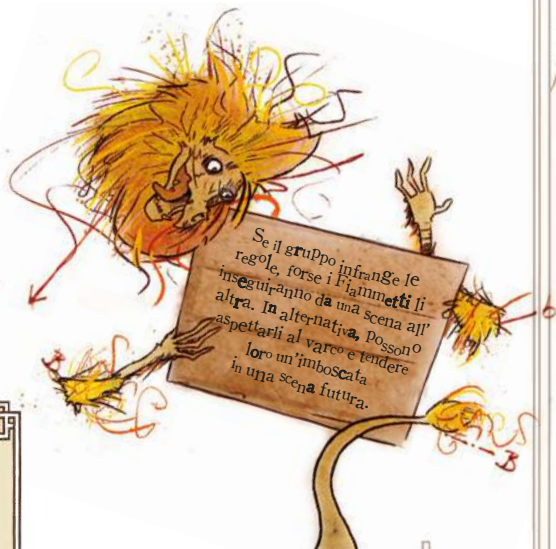
1. **Casa alta.** Una dimora sottile fatta di ramoscelli.
2. **Casa sospesa.** È appesa a delle funi e dondola alla brezza.
3. **Casa vecchia.** Sembra sul punto di cadere da un momento all'altro.
4. **Casa rotonda.** Ha un buco nel mezzo.
5. **Casa lunga.** È bruciata da poco. Non ha più il tetto e al primo piano c'è un enorme foro bruciacchiato.
6. **Casa rovesciata.** Sembra quasi che sia caduta giù dal suo albero.

Eventi

1	**Cerchio di Tamburi.** I Fiammetti battono sui tamburi con una varietà di arti, alcuni dei quali appartengono ad altri Fiammetti.
2	**Danza delle Fiaccole.** I Fiammetti accendono torce e le fanno volteggiare in aria.
3	**Gioco delle Teste.** I Fiammetti fanno i giocolieri con le loro teste e se le passano avanti e indietro. Le lanciano ai PG.
4	**Sir Didimus.** Il valoroso Cavaliere del Tempo Che Fu è circondato dai Fiammetti e tenta di respingerli. Cavalca Ambrogio, un vecchio e capriccioso cane da pastore scozzese.
5	**Dondolo.** Molte lunghe funi appese ai rami più alti arrivano fino a questa casa. I Fiammetti se ne servono per dondolarsi avanti e indietro tra le varie piattaforme.
6	**Banchetto.** Un enorme tavolo ricoperto di strane vivande. I Fiammetti sono affollati tutto attorno e si ingozzano senza ritegno.

Regole del Villaggio

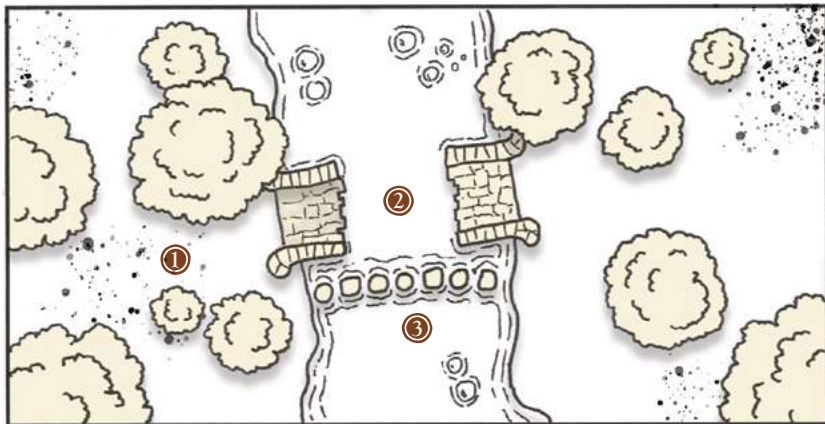
La punizione per chi infrange le regole è lo smembramento e il lancio dei pezzi nella palude. La folla di Fiammetti non sa che le altre specie non possono essere smontate facilmente come loro; pensano solo che siano dei fifoni!

- Niente fastidi.
- Niente valigie.
- Niente vestiti di cui preoccuparsi.
- Niente proprietà immobiliari.
- Niente gioielli o miniere d'oro.
- Si può lanciare solo la propria testa.

CONSEGUENZE

Se il gruppo riesce a raggiungere il lato opposto del villaggio dei Fiammetti e scendere nel punto dove ricomincia il sentiero, aggiornate il progresso.

Se i PG cadono nella fanghiglia, perdono un'ora per guadarla fino al lato opposto.

9. PONTE A PEDAGGIO

Un ponte che sovrasta un tratto di palude è in parte crollato: il varco è stato riempito con grosse pietre da guado che emergono dalla fanghiglia puzzolente. Quando vi avvicinate, un gruppo di Goblin balza fuori da dietro un albero e blocca il sentiero. "Pagate il pedaggio o non passa nessuno!", sbraita il loro capo.

① **I Goblin.** I quattro Goblin non lasciano passare i PG finché non pagano il pedaggio. Tuttavia, si dimenticano sempre che cos'è e non sono mai d'accordo su di esso. Il capo dichiara sempre per primo il pedaggio dovuto ma, se messi alle strette, i suoi compagni intervengono e cercano di fargli cambiare idea o gli dicono che si sbagli. I PG possono tentare di convincere i Goblin che uno dei loro oggetti è un pedaggio accettabile o "adeguato", metterli uno contro l'altro incoraggiandoli a bisticciare, cercare di aggirarli di nascosto, combatterli o qualunque altra azione vogliano escogitare.

② **Ponte Crollato.**

③ **Pietre da Guado.**

Il Pedaggio

11-13	Una borsa d'oro. O era d'argento?
14-16	Un pasto sostanzioso. O come minimo un prosciutto intero.
21-23	Un uovo per ogni PG che vuole attraversare.
24-26	Un'armatura completa o, altrimenti, almeno un'arma per rimpiazzare il patetico equipaggiamento dei Goblin.
31-33	Una testa. Qualsiasi testa può andare.
34-36	Vestiti eleganti. Il Re dei Goblin sta per indire un ballo e il Goblin si illude che sarà invitato.
41-43	Un nobile destriero. Una cavalcatura goblin sarebbe preferibile, ma il Goblin si accontenta di qualunque cosa possa cavalcare.
44-46	Dei trampoli o qualcosa che lo faccia sembrare più alto. Molti Goblin hanno il complesso di Napoleone!
51-53	Una bottiglia di "quello buono".
54-56	Un po' di musica. Qua fuori è una tale barba!
61-63	Un mazzo di carte, un set di dadi o qualcosa per divertirsi.
64-66	Un altro Goblin che si unisca alla squadra.

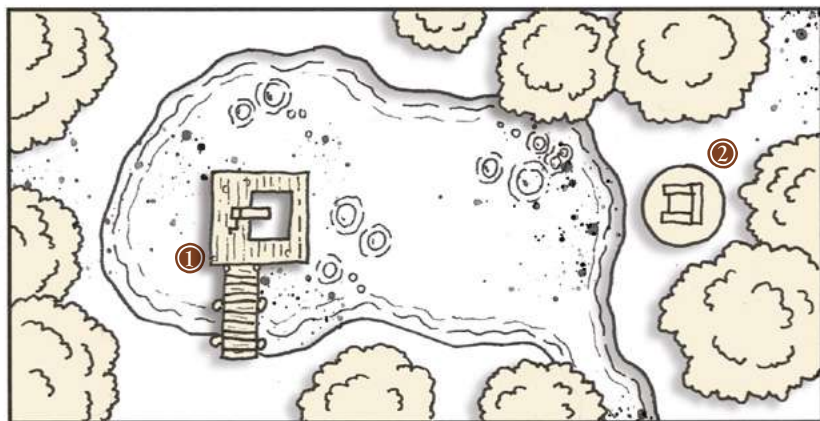
Goblin

	Descrizione	Nome
1	Lunga coda con una mano in fondo. Non sembra capace di controllarla.	Tii
2	Un Goblin minuscolo si nasconde nel suo elmo e le suggerisce delle idee.	Skolla
3	Una delle sue gambe è rimpiazzata da una ruota che sa usare benissimo.	Rêffêt
4	Trova spassosa ogni battuta, ma si offende molto se lo prendono in giro.	Müskül
5	Tiene in bocca i ciottoli più interessanti, ma le rendono difficile parlare.	Wêrtche
6	Una prode guerriera, completamente rivestita di armi.	Briffetta la Grave

CONSEGUENZE

Se il gruppo riesce a raggiungere il lato opposto, aggiornate il progresso.

10. L'INTINGOLO

Poco più avanti udite provenire delle grida disperate e vi giungono zaffate di un tanfo insopportabile. Qualcuno ha costruito una piattaforma sulla Gora dell'Eterno Fetore, che gorgoglia e spernacchia di sotto. Un gruppo di cinque Goblin aziona un grosso argano di legno, collegato al paranco che cala lentamente in una botola una creatura legata mani e piedi. Mentre la vittima si avvicina sempre più alla Gora, il suo panico aumenta e le sue implorazioni di aiuto si fanno via via più frenetiche.

① **La Piattaforma.** La piattaforma da "intingolo" è costruita su palafitte ed è sospesa sulla Gora a un'altezza di sei metri, in modo da rendere la discesa della vittima più lenta e terrificante. Su un lato della piattaforma, una scala di legno scende fino a una passerella di legno che riporta sul terreno asciutto. Il condannato viene appeso a un paranco e calato nella fanghiglia puzzolente.

② **Il Trono.** Sul lato opposto di questo tratto di Gora c'è un elegante scranno decorato (ora vuoto) sopra un piedistallo di pietra. Ovviamente è piazzato qui affinché il Re dei Goblin possa assistere al supplizio.

Nota: il Re dei Goblin può assistere personalmente alla tortura dell'intingolo.

Il Condannato

1	Un Nano di nome Bòvride. È condannato all'intingolo per il crimine di aver guidato i viaggiatori attraverso il Labirinto tramite gallerie sotterranee. Se i PG lo salvano, indica loro l'unica via segreta che neanche il Re dei Goblin conosce. Sommate 3 al tiro di esplorazione quando lasciate questa scena.
2	Un Bestione Cornuto di nome Ruffo. Lunghissimo pelo grigio che gli rende difficile vedere. Può chiamare in suo aiuto libri e fogli di carta, se ve ne sono nei paraggi. È condannato all'intingolo per il crimine di aver sparso peli in tutto il Labirinto.
3	Octavian, un Cavaliere del Tempo Che Fu il cui ritratto figura nel Museo d'Arte. Il suo nobile destriero, un San Bernardo, viene calato lentamente al suo fianco. Afferma di subire l'intingolo per il crimine di aver composto ballate che deridevano il Re dei Goblin.
4	Una vermetta rivoluzionaria di nome Ciblé. Qualsiasi personaggio Verme la riconosce all'istante, in quanto è molto famosa per la sua specie. È condannata all'intingolo perché il Re dei Goblin non condivide le sue idee di riforma.
5	Una Fatina di nome Hana. I Goblin le hanno staccato le ali per impedirle di volare via. È condannata all'intingolo perché le Fatine sono considerate spregevoli parassiti.
6	Un Fiammetto è sottoposto all'intingolo perché non prende nulla sul serio. Non ha ancora imparato la lezione e prende in giro senza pietà i suoi rapitori.

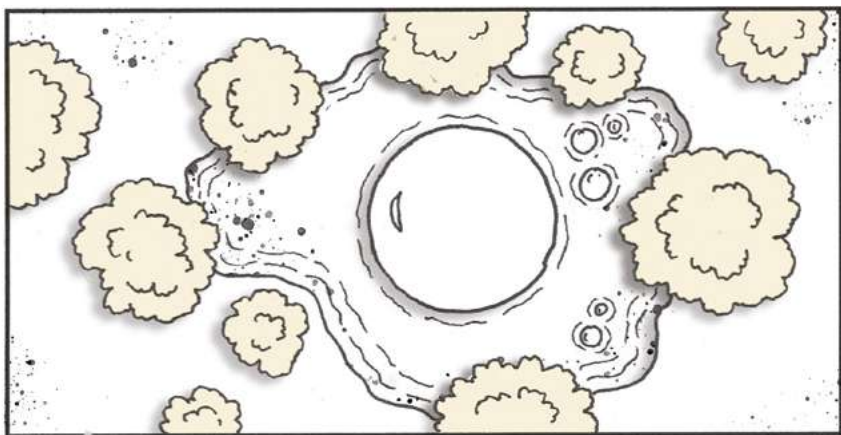
Goblin

	Descrizione	Nome
1	Porta la parrucca ed è coperto di talco bianco.	Vostronöre
2	Indossa l'armatura al contrario per confondere gli aggressori.	Trifide
3	Ha 10 pollici e nessun dito. È un arraffone insaziabile.	Gribbol-Mäk
4	Emana un odore che spinge gli animali vicini ad attaccarla.	Puzzetta
5	Ha un elmo cornuto che un altro Goblin usa come manubrio.	Impiccio & Pasticcio
6	Può saltare lontanissimo, ma non ha imparato ad atterrare.	Takkø Mispakkø

CONSEGUENZE

Se i PG salvano il condannato, questi si unisce al gruppo e indica la via per la prossima scena. Aggiornate il progresso. Se il condannato è immerso nella Gora, puzza per il resto dei suoi giorni e non aiuta il gruppo in alcun modo.

11. LA VECCHIA PUNTUALE

Incrociate una processione di viaggiatori provenienti da ogni angolo del Labirinto. A prescindere dalla loro fazione, sembrano andare tutti d'accordo. Parlando con loro scoprite che stanno andando tutti a vedere la Vecchia Puntuale, una gigantesca bolla di gas palustri che scoppia una volta l'anno rilasciando una nube di fragranza che benedice chiunque vi assista.

Vecchia Puntuale. La processione di viaggiatori, gran parte dei quali sta girando in tondo, impiega un'ora per raggiungere il sito della Vecchia Puntuale: un'enorme bolla al centro di uno stagno opalescente, che diventa più grande ogni minuto che passa. Scoppia poco dopo l'arrivo della processione, spargendo sugli astanti brandelli di fanghiglia multicolore e avviluppandoli in una nebbiolina dai colori dell'arcobaleno. Chiunque vi sia esposto ottiene un nuovo Tratto permanente e può annotarlo sulla sua scheda.

Tratti

	Parola chiave	Come funziona
11-13	Mutaforma	Una volta per ora, il PG può duplicare un altro personaggio o creatura che abbia visto. Dura una scena.
14-16	Stomaco di Ferro	Il PG può masticare qualsiasi cosa, ma impiega un'ora.
21-23	Pelle Camaleontica	La pelle del PG può cambiare colore e struttura per mimetizzarsi.
24-26	Aculei	Il PG può estroflettere aculei cornei da ogni parte del corpo.
31-33	Bifronte	Nessuno può avvicinarsi di nascosto alle spalle del PG.
34-36	Zampe di Rana	Il PG può saltare fino a tre volte l'altezza normale.
41-43	Ipnosi	Il PG può ipnotizzare chi lo guarda negli occhi (difficoltà 5). Se fallisce, il soggetto è immune.
44-46	Superforza	La forza del PG raddoppia.
51-53	Bussola Vivente	Quando ottiene 1 in un tiro per andare a ritroso, il PG può tirare di nuovo. Perde un'ora solo se ottiene 4+ nel secondo tiro.
54-56	Pelle di Pietra	Il PG può trasformare in pietra qualsiasi parte del suo corpo e farla tornare normale istantaneamente.
61-63	Richiamo del Goblin	Una volta all'ora, il PG può convocare un Goblin: con un risultato di 4+ arriva e obbedisce ai suoi ordini fino alla fine della scena.
64-66	Perizia Culinaria	La bravura del PG come cuoco è impareggiabile: ottiene il Tratto "Chef Rinomato".

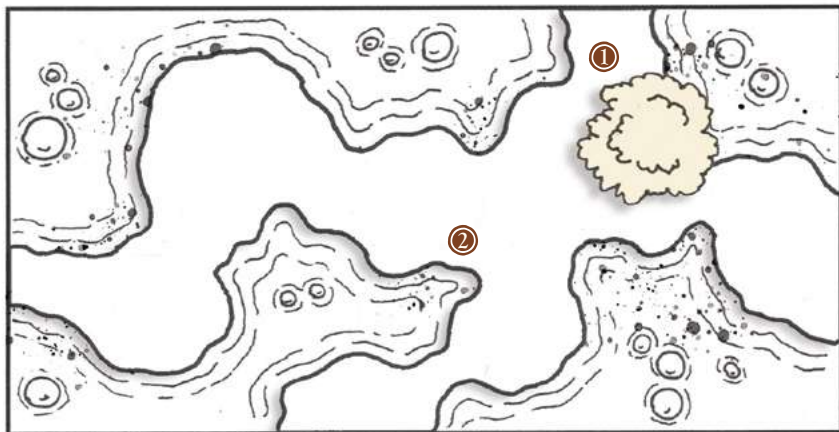
Viaggiatori

	1-2	3-4	5-6
1	Nano mimo.	Giardiniere Nano.	Il Principe Passero.
2	Franz, un Grifone.	Goblin con 10 pollici.	Duellante prestante.
3	Palla di pelo, tutto bocca.	Cleo, una Sfinge.	Goblin con coda manesca.
4	Pitone a due teste.	Avventuriero ribaldo.	Tasso Gigante chiacchierone.
5	Tartaruga Gigante.	Goblin con megafono.	Troll Notturno bianco.
6	Cavaliere della Lancia di Zibellino.	Mercante a cavallo di una lumaca.	Fatina con cresta alla mohicana.

Conseguenze

Se il gruppo raggiunge la Vecchia Puntuale, aggiornate il progresso.

12. FATINE MALANDRINE

La pista serpeggia attraverso una rete di bassi isolotti che affiorano a stento dal fango puzzolente. Mentre avanzate a fatica in uno schermo di liane dondolanti, sentite uno strattone: una Fatina ha sgraffignato uno dei vostri oggetti e ora sfreccia via ridacchiando follemente tra sé.

Fatine Malandrine. Le Fatine della Gora dell'Eterno Fetore emettono un pallido bagliore, come fuochi fatui. Il loro passatempo preferito è tormentare i viaggiatori e far perdere loro il sentiero.

Scegliete un oggetto che venga rubato a ciascun PG, purché sia abbastanza piccolo per essere trasportato da una o due Fatine. Le piccole creature svolazzano davanti al gruppo con le proprietà rubate, cercando di tenersi appena fuori portata (difficoltà 6 per acciuffarle).

Ogni volta che il gruppo prova a raggiungerle, tirate di nascosto per vedere se si smarrisce. La prima volta, i PG si perdono con un risultato di 5+, la seconda di 4+ e così via. Se si smarriscono, informate i giocatori che non sanno più dove sia il sentiero. A questo punto il gruppo arriva alla casa delle ladruncole, un grande salice coperto di Fatine, simili a mille fiammiferi accesi. Se i PG intendono affrontare mille Fatine che sorvegliano un albero pieno di oggetti rubati dipende da loro.

① **Salice.**

② **Capa delle Fatine Malandrine.**

Fatine

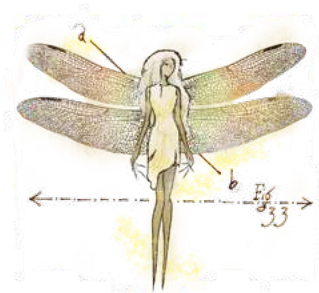
	Descrizione	Nome
1	Coperta di lentiggini; le mancano parecchi denti, adora il cioccolato.	Bottonrosa
2	Avvolta in una collanina d'argento, le piace rubare gioielli.	Ariabrilla
3	Non ha braccia, ma compensa ghermendo con robusti artigli.	Roccialustra
4	Enormi occhioni da bimba, si libra sulle parti più profonde della Gora.	Lamposole
5	Chioma nera lunga tre volte il suo corpo; l'adopera come una fune.	Baccascura
6	Non smette mai di ridacchiare. Adora rubare e bere pozioni.	Bombosalvia

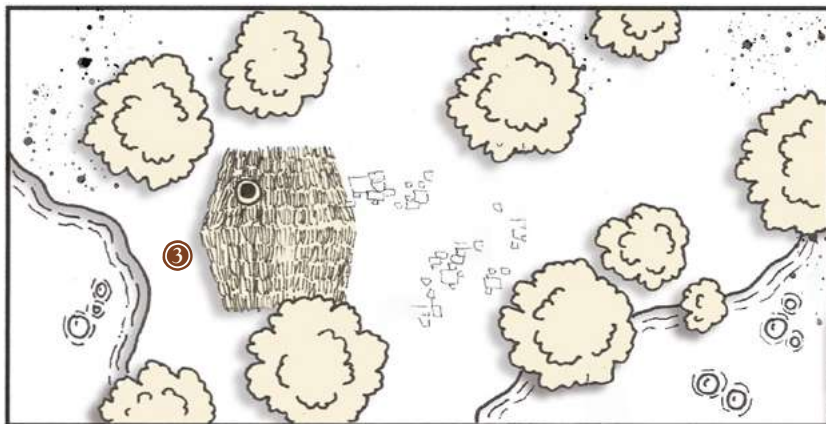
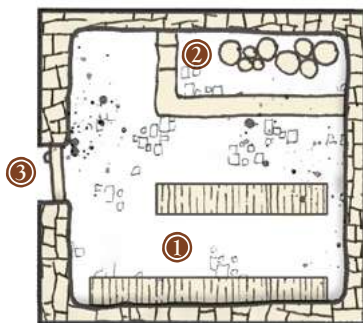
Oggetti Rubati

	1-2	3-4	5-6
1	Tavoletta di cioccolato.	Dado con gufo al posto dell'1.	Fazzoletto elegante.
2	Fila di bambole di carta.	Piccola chiave d'ottone.	Sacchetto di gesso.
3	Sfera di cristallo.	Ago e filo.	Orecchino di diamante.
4	Anello nuziale.	Lettera d'amore accartocciata.	Bambolina.
5	Alcuni pezzi di puzzle.	Un po' di ciglia finte.	Patente di guida.
6	Monocolo.	Tazzina di plastica.	Medaglia.

Conseguenze

Se il gruppo ignora le Fatine o le cattura senza perdersi, aggiornate il progresso.

Se i PG si smarriscono, perdono un'ora nel ripercorrere i loro passi fino al sentiero. Tirate un dado per vedere se ritornano a questa scena: vi riescono con un risultato di 1-3 e potete aggiornare il progresso. Con un risultato di 4-6, si ritrovano in una scena precedente di questo capitolo (a scelta del Re dei Goblin).

13. IL MERCANTE DI MALEDIZIONI

Un Nano vi fa cenno di avvicinarvi alla sua capanna sgangherata. "Scambio maledizioni vecchie con maledizioni nuove!" L'interno della capanna è pieno di centinaia di bottiglie luminescenti, stipate su scaffali che arrivano fino al soffitto.

Holdo. Il bottegaio è un Nano che colleziona maledizioni uniche e misteriose, che tiene ben sigillate nelle loro bottiglie. Se qualche PG ammette di avere una maledizione o un Tratto negativo, Holdo ne è affascinato. Esegue alcuni esami sul PG, ad esempio annusandogli il fiato o dandogli due bicchieri d'acqua e chiedendogli qual è quello verde (nessuno dei due). Dopo aver svolto le sue prove, Holdo identifica la maledizione che il PG ha già ammesso di avere.

① **Scaffali.**

② **Bancone.**

③ **Entrata.**

La Bottega

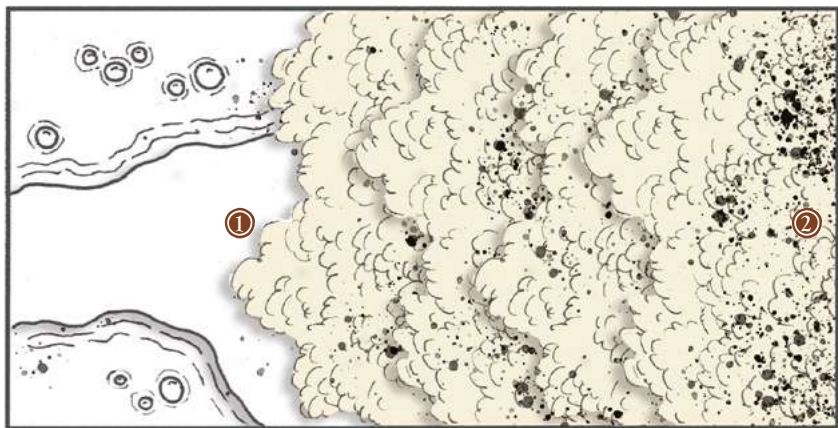
Se un PG convince Holdo che la sua maledizione sia rara e collezionabile, il Nano offre di scambiarla per una di quelle che non vuole più. Prende dagli scaffali svariate bottiglie tra cui scegliere (tirate tre volte sulla tabella sottostante). Se il PG accetta lo scambio, Holdo gli taglia una ciocca di capelli che userà per preparare una nuova pozione maledetta e consegna al PG quella che ha scelto di bere. Cancellate la vecchia maledizione o il Difetto dalla scheda del PG e rimpiazzatela con la nuova.

	1	2	3	4	5	6
1	Sudorazione.	Alito cattivo.	Due piedi sinistri.	Miopia.	Sdentato.	Piedi enormi.
2	I capelli crescono 30 cm all'ora.	La pelle diventa verde e verrucosa.	Cadono tutti i capelli.	Sordità quasi totale.	Nessuno vi crede mai.	Non potete più saltare.
3	Vedete tutto a sfumature di verde.	Chiunque può udire ciò che pensate.	Non potete più correre.	Non potete più usare i pronomi.	Non potete lanciare oggetti.	Non potete parlare, solo bisbigliare.
4	Camminando emettete rumori sciaguattanti.	Non potete parlare, solo urlare.	Siete ipnotizzati dalla musica.	Vi cresce dell'erba sulla pelle; sembrate un cespuglio che cammina.	Il vostro odore obbliga i Goblin ad attaccarvi per primi.	Tutti gli animali vi seguono.
5	Trasformazione in Nano.	Trasformazione in Umano.	Trasformazione in Cavaliere del Tempo Che Fu.	Trasformazione in Fatina.	Trasformazione in fantasma.	Emanate un forte bagliore.
6	Trasformazione in Fiammetto.	Trasformazione in Troll Notturno.	Trasformazione in Verme.	Trasformazione in Goblin.	Il cibo è una tentazione irresistibile.	Non potete più vedere i Goblin.

CONSEGUENZE

Quando il gruppo entra in questa scena, aggiornate il progresso.

14. IL GRANDE PUZZO

Nuvole malsane di gas giallo, verde e marrone aleggiano nell'aria attorno a voi. Le flatulenze della Gora dell'Eterno Fetore diventano un brontolio costante. Il tanfo raggiunge gradualmente dei livelli intollerabili. Siete arrivati al fetido cuore della palude.

① **Nube tossica.** L'aria in questa scena è così fetida che nessuna creatura può sopportarla a lungo. Se un PG cerca di farsi strada nella puzza senza contromisure (difficoltà 6), tirate per scoprire gli effetti.

② **Punto di Metà Strada.** A mezza via nel Grande Puzzo, i PG fanno un incontro imprevisto.

Nota: la nube è così estesa che il semplice trattenere il respiro non è una soluzione. Alcune possibili soluzioni includono le seguenti:

- Fabbricare una specie di ventaglio per allontanare la puzza.
- Il tanfo aleggia a bassa quota sul terreno, dunque salire più in alto può aiutare. Magari cavalcare una creatura o un alto marchingegno o, addirittura, sedersi sulle spalle di un altro PG può funzionare.
- Creare una specie di maschera antigas per filtrare la puzza.
- Contrastare il tanfo con un altro forte odore tenuto vicino alla faccia.
- Farsi trascinare fisicamente attraverso la nube da qualcosa che ne sia immune.

Nube Tossica

1	**Gas giallo.** Perdita dei sensi. Il PG si accascia e non può essere svegliato per un'ora (o due scene, quale delle due condizioni sia risolta prima).
2	**Gas verde.** Confusione. Il PG comincia a camminare senza meta, lasciando il sentiero o allontanandosi dal gruppo. Gli altri PG devono trattenerlo fisicamente in ogni momento per impedirgli di allontanarsi. Se perdono il compagno confuso, lo ritrovano dopo un'ora.
3	**Gas marrone.** Nausea. Il PG sta troppo male per proseguire e torna indietro di corsa per uscire dalla puzza. Non rientra nella nube senza avere qualche contromisura.
4	**Gas nero.** Il PG è assillato dalle sue più grandi paure e deve cercare di allontanarsi dal gas in qualunque modo. Non appena ne esce, ritorna immediatamente in sé.
5	**Gas grigio.** Oltre a essere insopportabilmente fetido, il gas rende acute e squillanti le voci di chiunque, PG e PNG.
6	**Gas viola.** Il gas è divenuto senziente e ora si fa chiamare "Giotta l'Ininalabile". È capace di sospingere fisicamente i PG.

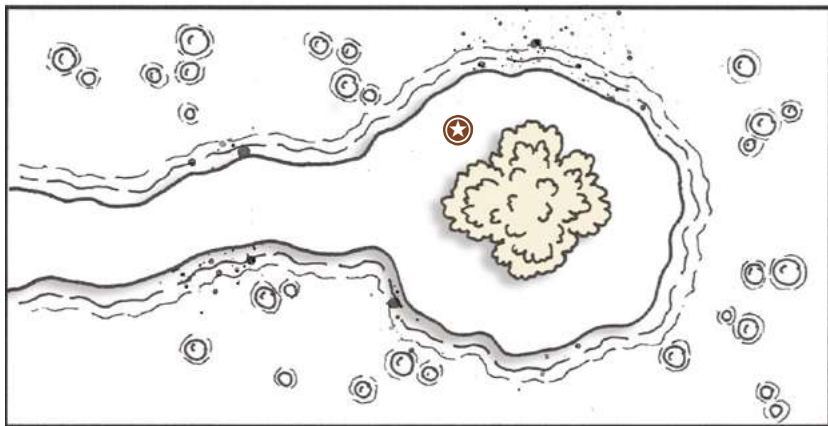
Incontro

1	**Goblin imbottigliatori di tanfo.** Una banda di Goblin muniti di bocce di vetro e maschere antigas cerca di catturare gli odori più raccapriccianti.
2	**Barca da pesca di Troll Notturno.** Una barca sgangherata emerge dalla foschia galleggiando sulla melma, proprio di fianco al sentiero. A bordo c'è un Troll Notturno di nome Moru: è diventato immune alla puzza e considera delizioso il pesce in questa parte della palude.
3	**Gargantuace.** Una creatura di dimensioni inconcepibili gira attorno ai PG. È molto minacciosa, ma si spaventa e scappa assai facilmente.
4	**Aeroplano.** Un piccolo aereo a due posti, con strisce rosse sulla fusoliera e sulle ali. Ha compiuto senza danni un atterraggio di fortuna, ma il pilota non si vede da nessuna parte.
5	**Victor e Terri.** Victor, un Cavaliere del Tempo Che Fu, cavalca un ragno gigantesco con le zampe a trampolo. Il ragno si chiama Terri.
6	**Bübol e Sqik.** Due Goblin si fanno strada nel gas lanciandosi a turno sopra la nube tra un respiro e l'altro.

CONSEGUENZE

Se il gruppo supera con successo la nube, aggiornate il progresso.

15. IL CRONOSALICE

In mezzo al groviglio di mangrovie e ceppi marcescenti che affiorano dalla Gora dell'Eterno Fetore scoprite un grande salice piangente, i cui rami penduli formano una fitta cortina attorno al tronco. Da dentro la cortina udite una voce bisbigliare: "Entrate, piccoli viaggiatori, e tutto sarà com'era una volta..."

Il Cronosalice. Dietro la cortina dei rami del Cronosalice, i PG sono protetti dal passaggio del tempo. Qui nessuna azione del gruppo può fargli perdere un'ora. Il salice, più vecchio del Labirinto stesso, ricorda ogni cosa che vi è accaduta. Il gruppo può chiedergli qualsiasi cosa sul suo viaggio e il salice risponderà con perfetta precisione (qualsiasi risposta fornita dal Re dei Goblin diventa 'canonica'. L'albero non sbaglia mai).

Se il gruppo è disposto a sacrificare qualcosa all'albero, in cambio esso può riavvolgere il tempo oltre il confine dei suoi rami. Non solo il gruppo guadagna un'ora, ma tutto ciò che ha fatto nel corso di quell'ora viene invertito (purché sia avvenuto all'esterno dell'albero). Il progresso del gruppo, i luoghi che ha scoperto e la mappa che ha disegnato restano immutati a meno che uno dei sacrifici descritti a fianco non specifichi diversamente. L'albero fa arretrare il tempo solo una volta per partita.

Ho sovvertito l'ordine del tempo e ho messo sottosopra il mondo intero; e tutto questo io l'ho fatto per te.

- Jareth

Sacrifici

1	**Amicizia**. Un alleato del gruppo (a scelta del Re dei Goblin) diventa ora un nemico che lo tormenta. Non può trattarsi di un PNG che sta viaggiando con loro. Tirate un dado ogni volta che il gruppo entra in una nuova scena; con un risultato di 6, quel personaggio raggiunge i PG.
2	**Fortuna**. Il Re dei Goblin può ritirare i dadi lanciati dai giocatori. Questa regola resta attiva finché un dado ritirato non fa 5 o 6.
3	**Compagnia**. Un PNG che sta viaggiando col gruppo dimentica tutto ciò che è successo da quando è iniziata la giornata. Non crede alle spiegazioni dei PG e decide di andarsene. Se il gruppo non ha PNG al seguito, ritirate questo risultato.
4	**Scopo**. Il gruppo dimentica il suo obiettivo, pur sapendo ancora che era importante. Questo effetto può durare per diverse scene (a scelta del Re dei Goblin).
5	**Segretezza**. Un segreto pericoloso o imbarazzante diventa di pubblico dominio nel Labirinto.
6	**Abilità**. I PG perdono i loro Tratti originali (scrivete "perso" accanto a ogni tratto). Un PG recupera un Tratto quando supera una prova relativa a quella capacità.

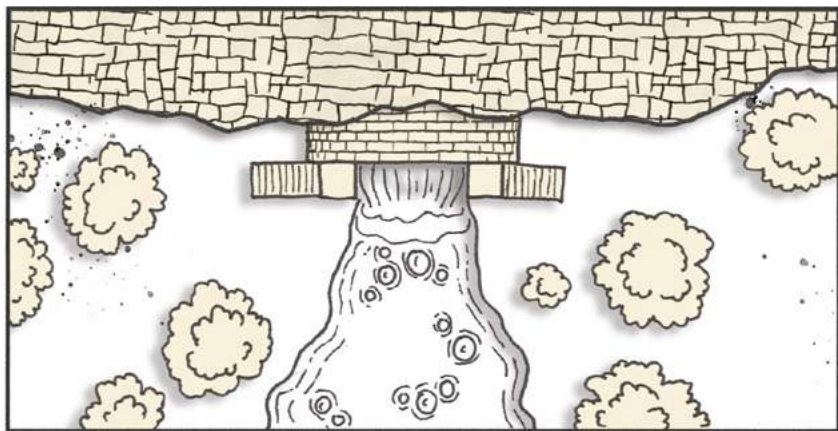
CONSEGUENZE

In questa scena non si aggiorna il progresso.

Non si può esplorare partendo da questa scena, solo andare a ritroso.

Andare a ritroso da questa scena non causa mai al gruppo la perdita di un'ora.

16. CONDOTTO FOGNARIO

Una fanghiglia putrida cola e gorgoglia da un'enorme sfogo fognario di mattoni che spunta da un ripido terrapieno. Il tanfo è talmente opprimente da far bruciare gli occhi. Avvicinandovi, vedete che c'è una stretta passerella su entrambi i lati del canale di scolo, larga a sufficienza per procedere in fila indiana. In cima al dirupo scorgete le mura della Città dei Goblin. A quanto pare, il condotto fognario si insinua direttamente sotto di essa.

Il gruppo può scegliere di non entrare e lasciare semplicemente questa scena.

Interno. Il sistema fognario è un piccolo dedalo di incontri scelti a caso. Lo scopo è superare un totale di due incontri, ma per ogni due incontri falliti i PG perdono un'ora. Ognuno degli incontri dev'essere molto breve: non serve giocarli con estremo dettaglio, ma devono offrire una certa sfida. Lasciate che siano i giocatori a decidere come vogliono affrontarli, eseguite qualche tiro, se necessario, e poi decidete se ci sono riusciti. Ricordate che gli incontri possono concatenarsi: le conseguenze di uno possono sfociare nel successivo.

Nota: è sempre possibile ricordare al gruppo che può lasciare le fogne in qualsiasi momento e tornare all'entrata. Esistono di certo modi meno pericolosi per entrare in città.

Puzza brutta!

- Bubo

Incontri

11-13	**Gli Spazzini.** Un disco rotante coperto di lame avanza lentamente nella galleria verso i PG. Lo azionano due Goblin in sella a un marchingegno, simile a una bicicletta, sul lato opposto del disco.
14-16	**Porta.** Una massiccia porta di legno blocca il passaggio. Dall'altra parte, il gruppo sente il russare di numerosi Goblin addormentati.
21-23	**Trio di Troll.** Una banda di tre Troll Notturni inselvatichiti e in cerca di spuntini.
24-26	**Filippo.** Una melma senziente che sferza l'aria con i suoi pseudopodi. È affamata e un esame rivela che sta cercando di raggiungere il cibo negli zaini del gruppo.
31-33	**Trappola.** Una botola fin troppo evidente al centro di un corridoio largo 3 metri. Chi la tocca cade in una buca; per uscirne si perde un'ora.
34-36	**La grande guerra.** Il passaggio è ostruito da una colossale battaglia tra centinaia di scarafaggi e un esercito di Vermi che indossano elaborate armature da combattimento. È quasi impossibile passare senza schiacciarne qualcuno.
41-43	**Pozza di melma.** Un'enorme pozza melmosa profonda almeno tre metri e troppo densa per attraversarla a nuoto. Il sentiero ricomincia sul lato opposto. Nel soffitto sono incuneati dei grossi ganci, a mezzo metro l'uno dall'altro.
44-46	**Scala rotta.** Un condotto verticale largo un metro e mezzo scompare nel soffitto. Sembra che nel muro esistesse una scala a pioli, ma è stata rimossa o divorata dalla ruggine.
51-53	**Cantina dei vini.** Una vecchia cantina abbandonata da molto tempo. Una delle enormi botti è falsa e cela un passaggio segreto; lo si può capire bussando sulle botti e ascoltando quale suoni vuota.
54-56	**Ondata di scolo.** Un rombo gorgogliante offre una vaga avvisaglia che una gigantesca ondata di liquame stia per investire i PG. A meno che non riescano a mettersi prontamente al sicuro, vengono spazzati fuori dalla fogna.
61-63	**Falsi allarmi.** Alcune colossali facce di pietra avvisano i PG di qualche sciagura imminente; possono essere ignorate senza pericolo.
64-66	**Corridoio luminescente.** Una galleria rivestita di licheni luminescenti. Si può attraversare senza problemi, ma le spore luminose aderiscono ai PG che poi sono rintracciabili ovunque. Annotatelo sulle schede.

17. SIGNORE DELLE CIANFRUSAGLIE

In una immensa distesa di carabattole scartate, vi imbattete in un'adunanza di Signore delle Cianfrusaglie. Le vecchie gironzolano lentamente, curve sotto il peso dei giganteschi cumuli di oggetti inutili sulle loro schiene. Frugano negli zaini delle vicine e tubano deliziate su strani gingilli e mobili antichi.

Signore delle Cianfrusaglie. Ogni volta che tre o più Signore si incontrano, si sentono obbligate a tirare fuori le loro collezioni e scambiarsi gingilli. Ogni Signora è una collezionista, sebbene i loro gusti siano alquanto impenetrabili per chiunque altro. Quando il gruppo si avvicina, le Signore si affollano attorno ai PG e ciascuna tenta di sbirciare il loro equipaggiamento. Analizzano rapidamente i "gusti" dei PG in fatto di cianfrusaglie e cercano di appioppare loro altri oggetti. Di lì a poco, i nostri eroi sono letteralmente sepolti sotto una montagna di ammennicoli senza valore.

"Là fuori è pericoloso, caro, questo ti servirà."

"E se facesse più freddo? L'hai messa la maglietta di lana? Lascia che ti metta un po' di roba nello zaino."

"Quell'aggeggio è ignobile. Questo è molto meglio."

Le Signore delle Cianfrusaglie possono procurare qualsiasi oggetto di uso comune i PG possano immaginare; l'unico problema è quanto tempo ci mettono (difficoltà pari al numero di sillabe nella descrizione dell'oggetto). Dopo tre fallimenti, il gruppo perde un'ora.

Nota: le Signore si offrono anche di insegnare ai PG come trasportare più oggetti. Ogni PG che impara le loro tecniche segrete può trasportare 12 oggetti anziché solo 6, ma deve adottare una lenta andatura dondolante ogni volta che ne trasporta più di 6. Annotate sulla sua scheda il Tratto "Accumulatore Seriale".

Signore delle Cianfrusaglie

	Descrizione	Nome
1	Tiene insieme la collezione nel viluppo dei suoi capelli.	Margaret
2	Nella sua collezione c'è qualcosa di vivo, qualcosa che morde.	Joan
3	Tiene la sua collezione in equilibrio precario sulla testa.	Ruth
4	La sua collezione è molto larga; meglio non accostarsi quando fa le curve!	Shirley
5	La sua collezione è interamente composta di giornali e riviste.	Florence
6	Quando cammina sferraglia facendo un fracasso assordante.	Agnes

Cianfrusaglie

	1-3	4-6
1	Cavallo a dondolo.	Stampini.
2	Lancillotto (un orsacchiotto).	Rossetto.
3	Coniglietto.	La cara vecchia Flopsy (una bambola).
4	Betsy Boo (una bambola).	Un piccolo assortimento di dolciumi.
5	Scatola di matite piena.	Un carillon con ballerina.
6	Pantofole a forma di panda.	Una copia del Mago di Oz.

CONSEGUENZE

Aggiornate il progresso non appena il gruppo entra in questa scena.

18. DIGRIGNO

Le montagne di rifiuti fremono e si sollevano. Una bocca enorme si spalanca all'improvviso, con denti di bottiglie rotte e assi spezzate. Due occhi di porcellana sbreccata si socchiudono. "CHI OSA ENTRARE NEL DOMINIO DI DIGRIGNO L'IMMARCESCIBILE?! VENITE A RENDERE OMAGGIO AL MIO SPLENDORE?!"

Digrigno l'Immarcescibile. Digrigno si considera il re della Discarica ed è segretamente molto seccato di non avere un'orda di vassalli. Neanche uno, a dire il vero. Visto che non è altro che un gigantesco cumulo di spazzatura, non può viaggiare molto.

Se i PG dicono che cercano la strada per il Castello, Digrigno li informa che si degnerà di assisterli solo se l'aiuteranno a espandere il suo impero. Ciò significa descrivere a chiunque incontrino la maestosità di Digrigno e attirare nella Discarica quanti più sudditi possibile.

Ogni volta che un PG porta un nuovo vassallo a Digrigno, questi gli concede un nuovo titolo nobiliare e la relativa livrea, che conserva in qualche maniera nella sua bocca. Digrigno preferisce i vassalli consenzienti, ma si accontenta di chiunque non sia in grado di scappare.

Titoli Nobiliari

N° di vassalli	Titolo concesso	Livrea
1	Barone del Pantano	Marrone spento con bottoni dorati.
2	Visconte della Viscosità	Viola pallido con ricami di foglie bianche.
3	Conte della Melma	Blu regale con spalline d'argento.
4	Marchese della Guazza	Verde alga e guanti neri in pelle di serpente.
5	Duca del Pattume	Seta nera con catena d'oro d'ufficio.
6	Principe della Landa del Tanfo	Bianco ghiaccio foderata di pelliccia.

Spazzatura

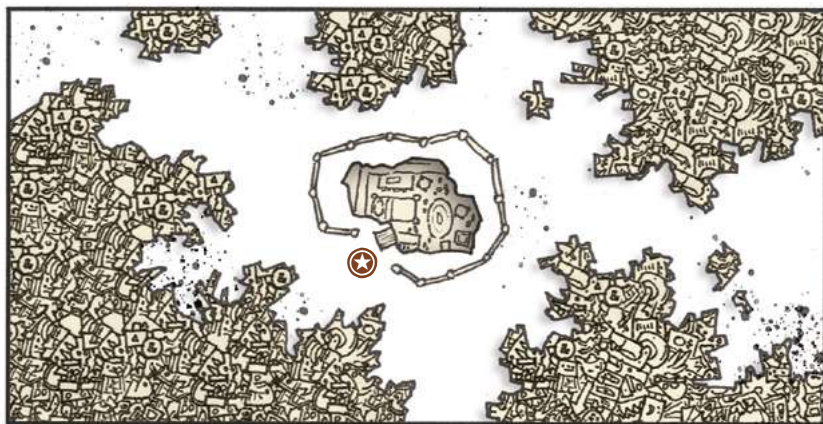
	1-2	3-4	5-6
1	Giornale datato 1866.	Gomitolo di spago gigante.	Salsiccia scaduta.
2	Bottiglietta vuota.	Scala spezzata.	Cerchietto con orecchie da gatto.
3	Gabbietta arrugginita.	Lucchetto aperto senza chiave.	Valigetta con 1 milione di €.
4	Calice sbreccato.	Orologio dal forte ticchettio.	Frigorifero.
5	Guantone da boxe.	TV a tubo catodico.	Pane ammuffito.
6	Gamba di manichino.	Pinza allungabile.	Diario bagnato.

CONSEGUENZE

Se i PG gli consegnano almeno un vassallo, Digrigno offre qualche indicazione. Aggiornate il progresso del gruppo. Se un PG riceve un titolo, annotatelo accanto al nome e come Tratto sulla sua scheda.

La stanza può' essere quella di uno dei giocatori.

19. LO SCAVO

È stata scavata un'ampia sezione della sconfinata discarica, creando una grande buca nel terreno. Tutto attorno sono state piazzate barricate di legno e una squadra di Nani si assicura che nessun viaggiatore si avvicini troppo. Un Nano vi corre incontro mentre vi avvicinate: "La più grande meraviglia del Labirinto! Una sepoltura risalente a un'altra era! Volete tentare la fortuna?"

Camera da letto sepolta. Durante lo scavo per collocare qui un nuovo laghetto da pesca, i Nani hanno rinvenuto quella che sembra la camera da letto di un regno sconosciuto. Molto probabilmente apparteneva a qualcuno che il Re dei Goblin ha rapito e dimenticato tanto tempo fa, ma i Nani sono decisi a sfruttare al massimo la loro scoperta. Se un PG offre in pagamento un oggetto luccicante o apparentemente prezioso, gli danno una canna da pesca e gli concedono tre tentativi per pescare un manufatto dalla cameretta sepolta (difficoltà 4). Un PG può recuperare fino a tre oggetti.

Manufatti

11	Cane di peluche a grandezza naturale	41	Carretto rosso
12	Mangianastri con audiocassetta	42	Braccio robotico allungabile
13	Rotolo funzionante di lucine natalizie	43	Elicottero a molla
14	Grosso fucile ad acqua	44	Frisbee
15	Triciclo di plastica	45	Pistola a ventose
16	Cubo rompicapo multicolore	46	Pallina rimbalzina
21	Binocolo rosso	51	Ricetrasmittenti
22	Vasetto di melma verde	52	Lavagnetta cancellabile con cornice rossa
23	Palla 8 "onnisciente"	53	Scatola di gessetti
24	Scatola de "L'Allegro Chirurgo"	54	Sacchetto di biglie
25	Pattini a rotelle	55	Auto elettrica a misura di bambino
26	Cornice con chiodini luminosi	56	Fune salterella
31	Monotrampolo a molla	61	Yo-yo luminoso
32	Pupazzetto di barbaro su tigre verde	62	Rossetto
33	Tastiera musicale a pile	63	Burattino a molla
34	Palla da bowling	64	Collezione di macchinine
35	Insetto tiramolla adesivo	65	Scatola di mattoncini da costruzioni
36	Occhiali con baffi finti	66	Scatolone di cubi di legno

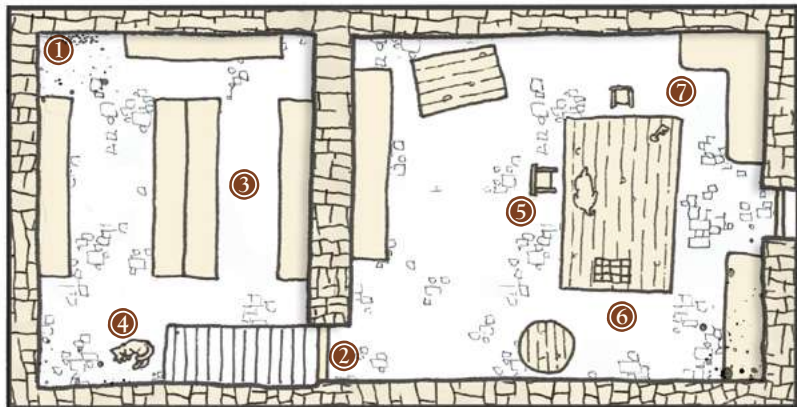
Nani

	Descrizione	Nome
1	Ricercatore pomposo con occhialetti a mezzaluna. Dice sempre "ahem".	Pender
2	Ha una cazzuola e un sorriso sbarazzino. È pieno di radioso ottimismo.	Arvicolo
3	Spazzola ogni cosa con un pennellino. Detesta la polvere.	Twill
4	Piccone in spalla; mastica qualcosa.	Chester
5	Ha la giubba piena di utili pezzetti di spago. Burbero e scostante.	Brissol
6	Porta una vanga. Morde tutto quello che i PG gli danno. Risponde a monosillabi.	Gad

CONSEGUENZE

I Nani sono felici di dare indicazioni.
Aggiornate il progresso del gruppo.

20. LA CERCA DI EDEDRONE

Dietro all'ennesimo mucchio di rifiuti, vi imbattete in un solitario Cavaliere del Tempo Che Fu. Lui vi studia un po' e quindi abbaia: "Sir Ted, al vostro servizio! Sembrate brava gente e purtroppo io smarrii la mia fedele cavalcatura... aspirate a unirvi a me in codesta nobile impresa?"

Ededrone, la fedele cavalcatura di Ted, è stata rapita da Sarta Selciata, una misteriosa Signora delle Cianfrusaglie. Il Cavaliere ha intrapreso l'impresa di liberarla prima che la Signora la trasformi in un giocattolo. Sir Ted ha scoperto un portale magico che conduce dalla Discarica al nascondiglio di Selciata. Dice che Ededrone conosce una scorciatoia per la Città dei Goblin!

Vermi a parte, nessun altro può attraversare il minuscolo portale, perciò Sir Ted offre una pozione magica che rimpicciolisce alle dimensioni di una bambola chiunque la beva. Sir Ted e i PG possono ora passare dal portale e avranno tali dimensioni fino alla fine della scena.

① **Portale.** Sbuca in una cantina. Dalla scala che porta al piano di sopra filtra una luce.

② **Porta aperta.** Conduce in cucina.

③ **Mensole.** Stipate di bambole di pezza e altri giocattoli. Qualcuna assomiglia in modo inquietante a persone che i PG conoscevano.

④ **Gatto nero.** Raggomitolato in un sonno leggero.

⑤ **Sarta Selciata.** Seduta con le spalle rivolte alla porta c'è una megera che inforca una complicata serie di lenti di ingrandimento e sta finendo di cucire un elefantino di pezza rosa. Sul tavolo sono sparsi arnesi e una gabbia con dentro Ededrone! Selciata è vecchia e lenta. Bisbiglia: "*Inutile che provi a rompere quella gabbia, carino. Appena finisco qui, avrai tutta la mia attenzione...*"

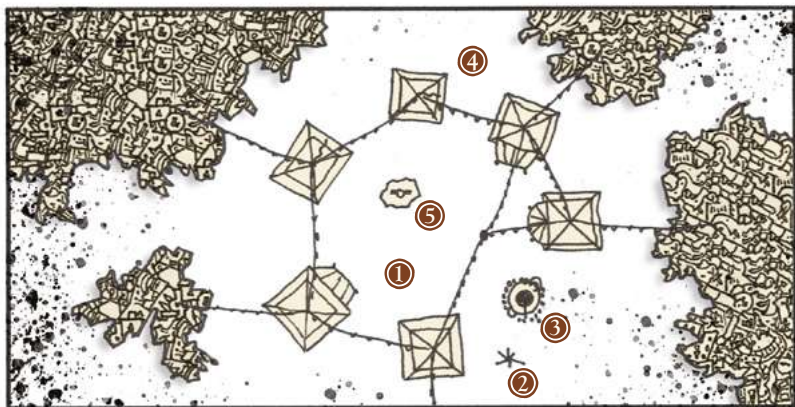
⑥ **Ededrone.**

⑦ **Chiave della gabbia.** Poggiata sul tavolo.

CONSEGUENZE

Se i PG liberano Ededrone, questi li conduce alla Città dei Goblin: passate alla scena 1 del capitolo omonimo (pag. 182) e aggiornate il progresso del gruppo.

21. LA SPADA CAPARBIA

Una rauca risata si diffonde nella discarica. Più avanti, vessilli dai colori vivaci si stendono da un mucchio di rifiuti all'altro, e sgargianti bancarelle sghembe sono addossate tra loro. Da un macigno al centro spunta una spada con la lama coperta di ruggine. Una figura muscolosa esce dalla folla e agguanta l'impugnatura. "Lasciatemi, messere!" grida la spada. "Come vi ho già informato, bruti, sono a riposo!"

① **Folla.** Una figura che indossa un vecchio cappello a cilindro vende biglietti. I PG possono tentare di sgomitare tra la folla (difficoltà 3); se falliscono, la calca li respinge indietro.

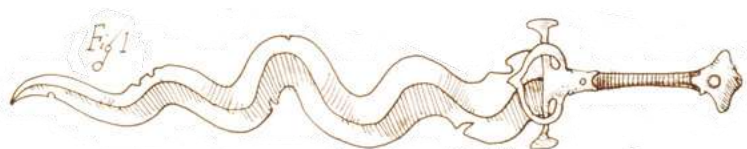
② **Cartelli.** I cartelli sono a forma di mani che indicano. Ognuno punta in una direzione diversa, dicendo cose come "SVENTURA CERTA DA QUESTA PARTE", "SVENTURA MENO CERTA DA QUELL'ALTRA" o "LA VIA DA DOVE VENITE".

③ **Calderone.** In un angolo ribolle una sostanza brunastra, vagamente alimentare, il cui aroma non promette nulla di buono. Un cartello sgrammaticato accanto al calderone proclama: "STUFFATO! DÀLA FORSA X VINCIERE!!"

④ **Bancarelle.** Le tende sono stracolme di ogni genere di oggetti bizzarri. I venditori tengono gli occhi sulla spada. I PG possono svicolare (difficoltà 2), ma se li avvistano cominciano ad assillarli finché non comprano qualcosa.

⑤ **Spada.** Il motivo dei festeggiamenti. La folla lotta per accaparrarsi un biglietto e provare a estrarre la spada. La spada protesta sempre di più a ogni tentativo. Se un PG prende un biglietto per tentare e la convince a sfilarsi, la spada può dare buoni consigli, ma come arma è del tutto inutile. Se viene estratta contro la sua volontà (difficoltà 6) inizia a insultare a squarciagola i PG finché non la rimettono a posto.

La Folla

1-2	La folla è composta da Goblin che indossano armature scoordinate e impugnano armi di ogni genere. Sono però troppo impegnati a tormentare la spada per accorgersi dei PG.
3-4	Il pubblico non stonerebbe in un dipinto del periodo romantico. Indossa una profusione di abiti cortesi, vesti scintillanti e brache multicolori. Tuttavia, guardando da più vicino, si nota che sono alquanto dozzinali, più adatti alle comparse di una recita scolastica che a un ballo veneziano.
5-6	A quanto pare la gente è accorsa da tutto il dominio del Re dei Goblin per tentare di estrarre la spada. Ci sono Fiammetti che giocano con le loro teste, ma nessuno ride a parte loro; Signore delle Cianfrusaglie che si sfregano le mani in avida aspettativa; ci sono persino uno o due Vermi, benché nessuno sappia immaginare come possano tirar fuori la spada.

Oggetti Insoliti

	Oggetto	Peculiarità
1	Barattolo di vernice con pennello.	Appiccicoso.
2	Fuochi d'artificio.	Volatile.
3	Spada di legno con scudo.	Buona fattura.
4	Fetta di pane coperta di muffa.	Nauseante.
5	Panetto di burro.	Viscido.
6	Fischietto ammaccato.	Penetrante.

Conseguenze

In questa scena non si aggiorna il progresso.

CITTÀ DEI GOBLIN

Il chiasso della Città dei Goblin è continuo e assordante; i Goblin pubblicizzano a ogni angolo le loro bizzarre mercanzie, urlando per farsi sentire. Sebbene ogni abitante sia un Goblin, non ve ne sono due che siano uguali per aspetto o comportamento.

SCENE DEL CAPITOLO

Suggerimenti

La Città dei Goblin è una movimentata metropoli di stranezze e meraviglie. Gli abitanti sono sempre in guardia a causa dei viaggiatori. Se il gruppo viene scoperto, assicuratevi che qualcuno dia l'allarme. I Goblin tenteranno di catturare il gruppo e rinchiuderlo nelle gabbie (pag. 184). Potete anche usare i seguenti incontri per guidare il gruppo direttamente alla scena successiva.

Decorazioni

	1	2	3	4	5	6
1	Stalle	Fabbri	Imboscata!	Museo di Toby	Mercato	Supermercato
2	Barricata	Canali	Scale	Casse	Crateri	Pozzi
3	Entrata segreta del Buco-nel-Muro (pag. 52)		Scarpe da Flegwort	Banca Goblin	Oreficeria Bret	Una insolita stuzzicheria
4	Terrazze basse	Mobili sfasciati	Carretto sgangherato	Fili per bucato	Strade allagate	Cancelli robusti
5	Scalette alte	Mucchi di rifiuti	Tombini	Latrine esterne	Lampadari	Tubi di scarico
6	Catene appese	Edifici addossati	Muri marci	Nidi di parassiti	Fossato di drenaggio	Edificio in fiamme

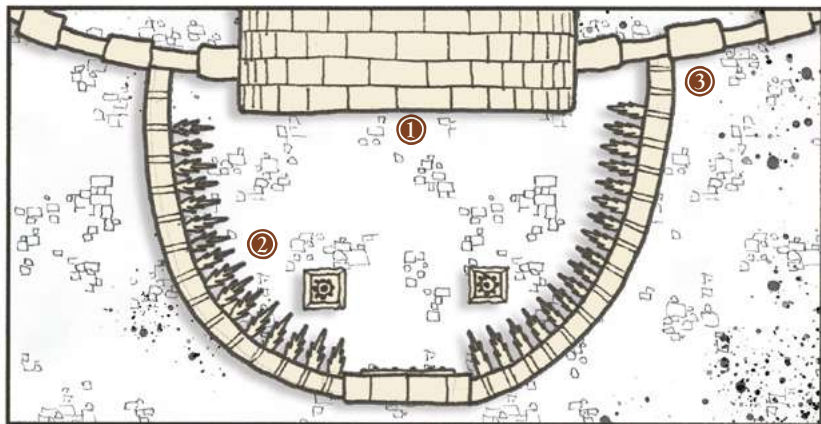
Incontri

	1-3	4-6
1	Una zuffa generale in mezzo alla strada.	Un carro di deiezioni notturne rovesciato.
2	Parlamento goblin che emana leggi stupide.	Cucine goblin con decine di focolari.
3	Un'esplosione demolisce il fronte di un edificio.	Partita di Pallapranzo (vedere pag. 192).
4	Dozzine di mendicanti Goblin.	Un gruppo di Goblin sta rapinando una banca.
5	Un Goblin inseguito da una folla inferocita.	Matrimonio Goblin.
6	Festa in strada. La carreggiata è inagibile.	Opera lirica Goblin in strada. Atroce.

Atmosfera

	Odori	Rumori
1	Formaggio marcio	Tonfi
2	Calzini vecchi	Esplosioni
3	Latte cagliato	Canto raccapricciante
4	Polvere da sparo	Truppe in marcia
5	Conceria	Stridii
6	Ruggine	Schianti

1. HUMUNGUS

Avete raggiunto il barbacane davanti ai cancelli della Città dei Goblin! Quando vi avvicinate, un colosso d'acciaio si stacca lentamente dai cancelli e avanza stolido nella vostra direzione, gli occhi luccicanti di gelida furia.

➀ **Humungus.** Per proseguire, i PG devono trovare il modo di sconfiggere l'automa guardiano. Humungus è controllato da un Goblin che aziona un complicato sistema di leve e bottoni nella testa del colosso, che può essere divelta (difficoltà 3) se un PG riesce ad arrampicarsi sulle sue spalle. Se un PG riesce a sottrarre al Goblin il controllo di Humungus, può provare a pilotarlo (difficoltà 6) nella città. Il tentativo può essere eseguito solo una volta. Humungus termina il carburante dopo due scene.

➁ **Spuntoni.** Quando il gruppo entra nel barbacane, una barriera di spuntoni si solleva alle sue spalle.

➂ **Mura Cittadine.** La città è completamente circondata da una cinta muraria che getta la sua ombra sul gruppo.

Nota: scalare e sconfiggere Humungus è tutt'altro che una passeggiata, in quanto l'automa è dotato di quattro sistemi di combattimento da usare contro il gruppo. Combattere Humungus è una scena d'azione. Usare uno dei sistemi occupa l'intero turno dell'automa.

... benché il motivo di tanto tacere io non comprenda.

È solo una città di Goblin!

- Sir Didimus

Sistemi d'Arma (tirate quattro volte e ritirate i duplicati)

11-13	**Lanciareti.** Getta una rete rotante appesantita che avviluppa i personaggi.
14-16	**Armatura elettrificata.** Una scarica elettrica attraversa il corpo del colosso, facendo cadere chiunque lo stia scalando, a meno che non riesca a resistere (difficoltà 5).
21-23	**Ascia enorme.** Lenta e goffa, ma immensamente potente e capace di spaccare la pietra.
24-26	**Gas soporifero.** Spara un candelotto di gas da un mortaio sulla spalla. Chi è vicino al punto d'impatto fatica a tenere gli occhi aperti (difficoltà 4).
31-33	**Turbina a vento.** Sprigiona una folata che fa cadere a terra i personaggi.
34-36	**Stivali a razzo.** Consente a Humungus di spiccare balzi di 6 metri e ricadere, provocando un'onda d'urto che fa perdere l'equilibrio ai personaggi vicini (difficoltà 4).
41-43	**Cannone a pece.** Ricopre un'area di pece nera e appiccicosa, **intralciando** ogni movimento attraverso di essa.
44-46	**Palla da bowling.** Humungus getta una sfera grande come un uomo che rotola verso i nemici come una palla da bowling. Deve riavvolgere la catena prima di usarla ancora.
51-53	**Patina oleosa.** Humungus è stato profusamente lubrificato, rendendo quasi impossibile restare aggrappati al telaio (difficoltà 5).
54-56	**Scudo.** Può essere usato per bloccare proiettili, spingere indietro i nemici o piantato di piatto nel terreno per creare una barriera.
61-63	**Aspiratore.** Un foro nel petto comincia ad aspirare aria. I personaggi che non si aggrappano a qualcosa sono aspirati in una gabbia dentro il colosso (difficoltà 4 per resistere).
64-66	**Lanciagoblin.** Una catapulta in miniatura sul dorso lancia un Goblin addosso al gruppo.

CONSEGUENZE

Se il gruppo sconfigge Humungus entro 6 round, aggiornate il progresso. Se la prossima scena visitata dal gruppo non è la Premiata Boutique per Goblin (pag. 186), aggiungete a quella scena la Boutique per Goblin.

Se il gruppo non riesce a battere il colosso, alla fine le guardie Goblin arrivano e sopraffanno i PG, rinchiudendoli nelle gabbie (pag. 184); in tal caso, perdono un'ora.

2. VIA DELLE GABBIE

Avete violato una legge della Città dei Goblin! Non sapete quale? Peccato! Nelle gabbie, nelle gabbie! Il gruppo è preso d'assalto da una torma di Goblin sbucati dal nulla, che li rinchiudono dentro gabbie sospese!

① **Le Gabbie.** Sono appese in fila a una lunga trave sospesa su una piazza a circa 6 metri di altezza. Il numero di gabbie è uguale a quello dei PG più tre. Ogni gabbia contiene un PG o un altro trasgressore delle leggi. Le gabbie dei prigionieri devono essere suddivise in mezzo a quelle dei PG. Sono tutte chiuse a chiave, ma i Goblin hanno dimenticato di spogliare i PG del loro equipaggiamento.

Inoltre, ogni gabbia è appesa a una catena lunga circa 3 metri, che consente ai PG di dondolarsi.

Se due PG riescono a sincronizzarsi, possono avvicinare le gabbie a sufficienza per passarsi qualcosa.

② **Sedia della Guardia.**

③ **Verricello delle Gabbie.**

Nota: se il gruppo non riesce a scappare o se non compie alcun progresso apparente, perde un'ora nelle gabbie prima che i Goblin trovino qualche altro violatore e liberino i PG per fare spazio (aggiornate il progresso).

Prigionieri

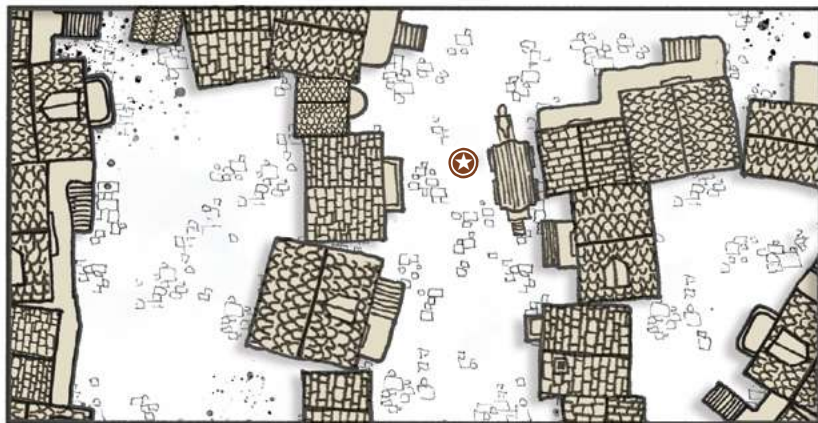
Ogni volta che i PG vengono chiusi nelle gabbie, i tre prigionieri cambiano. Se c'è un PNG al quale gli eroi si sono particolarmente affezionati, sentitevi liberi di inserirlo nella scena anziché tirare.

	Descrizione	Nome
11-13	Nervoso, distratto e coperto di pulci. Vuole diventare attore.	Vermic
14-16	Duellante che aveva il compito di impedire ai viaggiatori di lasciare il Dedalo di Siepi. È chiusa qui perché ha fallito. Vedere pag. 116.	Evangeline La Roche
21-23	Letargico, demotivato ed estremamente untuoso. Si considera già un famoso attore tra i Goblin. La sua interpretazione de "Il Lavavetri Dondolante" è a dir poco leggendaria.	Ghibbergâist
24-26	Un ometto simile a un grillo della Terra del Tempo Che Fu. Il suo crimine è stato farsi chiamare "principe": il Re dei Goblin non ama la concorrenza!	Il Principe Passero
31-33	Ha una bocca enorme e può inghiottire praticamente qualsiasi cosa sia più piccola del suo testone. Molto goloso. Vuole inghiottire qualcosa di più grosso del suo testone. Ha un candelotto di dinamite.	Golp
34-36	Il Nano dell'entrata nel Labirinto. Se avete scelto la sua porta, vi consegna il suo grimaldello. Vedere pag. 40.	Gloam
41-43	Ha una mira favolosa. Vuole uscire per partecipare al campionato di freccette dei Goblin.	Pelciö
44-46	Il Bestione Cornuto dell'entrata nel Labirinto. Se avete scelto la sua porta, si unisce al vostro gruppo. Vedere pag. 40.	Loma
51-53	Ha le braccia più lunghe di quanto è alto e la sua presa non si allenta mai. Vuole strozzare il Goblin che lo ha chiuso in gabbia. Ha una corda in tasca.	Örrido
54-56	Il sosia identico di un PG del gruppo. Arrestato per un classico errore di identità.	Stranamente simile a quello del PG
61-63	Ha lunghe zanne che spuntano dal labbro inferiore. Vuole tornare a mescolare il calderone di zuppa che aveva messo sul fuoco subito prima di essere arrestata. Ha ancora in mano un mestolone da un metro.	Ströga
64-66	Cacciatrice di taglie rettiliana; stava catturando Goblin. Vedere pag. 62.	Rum

Conseguenze

Aggiornate il progresso del gruppo.

3. BOUTIQUE PER GOBLIN

I Goblin adorano vestirsi "elegante". Quasi ognuno di loro si agghinda con gli orpelli più insoliti e improbabili che riesca a recuperare. Dove trovano tutta questa roba? Alla Premiata Boutique per Goblin, naturalmente.

La Premiata Boutique per Goblin. La rivendita è un grosso carrozzone coperto, pieno zeppo di costumi, armature e oggetti di scena, parcheggiato su un lato della strada. L'interno è apprezzabilmente più grande dell'esterno. Alla staffa di traino sono attaccate due Cavalcature Goblin.

Nota: se questa non è la prima scena che il gruppo visita dopo l'incontro con Humungus, in quella scena sarà parcheggiata una seconda Boutique per Goblin.

Quando i PG bussano alla porta del carrozzone, un Goblin con una gigantesca parrucca bianca, farsetto lurido e calzamaglia, fa capolino all'improvviso e li trascina tutti dentro. Cammina evidentemente su dei trampoli, ma lo nasconde molto bene. Si chiama Flöggo. Il vestiario dei PG lo offende, a meno che non siano già vestiti come dei Goblin, e comincia a gettare loro cose da provare. Nel frattempo è assolutamente convinto che siano tutti dei Goblin, per quanto molto mal camuffati da altre creature. Ogni tanto cerca di staccare le parti del corpo non goblin e appare frustrato vedendo che non ci riesce.

Nota: se il gruppo lascia questa scena senza comprare un travestimento, annotatelo.

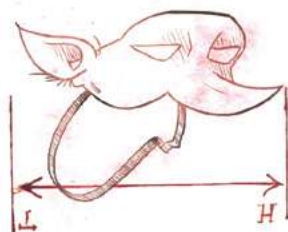
Costumi

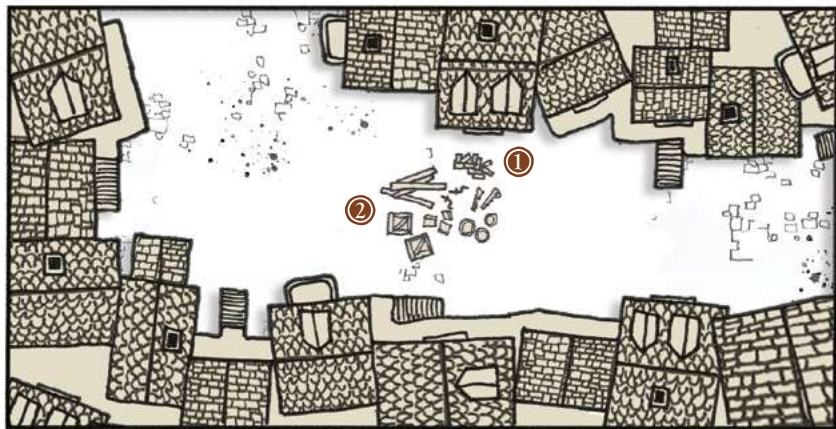
Flöggo è molto più preoccupato dell'aspetto del gruppo che di essere pagato, e accetta promesse di compenso o servizio futuro. Gli oggetti che sono indossati anziché trasportati non occupano spazio nell'inventario.

	1	2	3	4	5	6
1	Maschera elegante	Enorme veste a strascico	Elmo a forma di maiale	Pettorale di armatura troppo piccola	Manette	Stivali a molla
2	Scudo paraocchi da fabbro	Braghe a strisce	Elmo a forma di uccello	Cotta di maglia bisunta	Bastone mordicchio	Fasce per piedi
3	Occhialoni a lenti spesse	Botte sulla schiena	Elmo a forma di rospo	Corazza in pelle di alligatore	Sacco di topi (per lo più vivi)	Zoccoli di legno
4	Maschera da bandito	Abito da ballo lurido	Elmo di zucca	Armatura trapuntata dai colori orrendi	Guanti artigliati	Trampoli
5	Calzamaglia aderente	Mantello di edera	Elmo cornuto	Armatura di pelle borchiata	Gabbietta con canarino	Pantofole
6	Parrucca vaporosa	Cappuccio profondo	Elmo a pentola	Brocchiere	Trappole per topi	Stivali chiodati

Nota: i PG possono usare questi travestimenti per aggirarsi di nascosto nella Città dei Goblin. In genere i Goblin non hanno molto spirito di osservazione, perciò (sempre che i PG non attirino troppa attenzione) l'aspetto del gruppo tende a non suscitare sospetti.

Conseguenze

Aggiornate il progresso del gruppo.

4. LA TRAPPOLA

Una dozzina di Goblin è impegnata a costruire qualcosa in mezzo alla strada. La via è ingombra di ogni genere di pezzi e frammenti meccanici. I Goblin litigano furiosamente e sembrano non concludere nulla.

① **Trappola Semicostruita.** Ci sono dei viaggiatori a piede libero nel Labirinto e il Re dei Goblin vuole che siano arrestati! I Goblin stanno tentando di costruire una trappola, ma non riescono a mettersi d'accordo sul tipo.

② **Catasta di Materiale.** Se i PG li aiutano a costruire una trappola destinata a catturare i viaggiatori, i Goblin acconsentono a dare indicazioni. I materiali essenziali a cui hanno accesso i Goblin sono assi di legno, trapani, seghe, chiodi, mattoni, malta e acqua. Hanno inoltre accesso a sei forniture speciali. Se i PG contribuiscono a creare la trappola, esigete che spieghino nei dettagli come intendono realizzarla. Un disegno tecnico sarebbe la cosa migliore.

Viaggiatori

Annotate chi sono i viaggiatori e inseriteli nella terza scena dopo questa.

1	Uno sciame di Fatine. Stanno sempre insieme in un gruppo compatto e saltano fuori dai tombini e dai comignoli per tormentare i Goblin e rubare il loro cibo.
2	Una cacciatrice di taglie rettiliana di nome Rum, che sta catturando Goblin. Vedere pag. 62.
3	Un gigantesco Troll Notturno, grosso almeno il doppio di un esemplare normale. Ha imparato a mimetizzarsi costruendo una casetta attorno a sé e spostandosi quando nessuno lo guarda. I Goblin che entrano nella casetta non escono più.
4	Il gruppo. Se non sono travestiti, i Goblin costruttori li riconoscono e usano i loro materiali per catturarli.
5	Due criminali Goblin che si sono attaccati insieme con una corda elastica e la usano per calarsi dall'alto e rubare gli elmi dei loro simili.
6	Un Cavaliere del Tempo Che Fu travestito da cavaliere Goblin corazzato. È ancora in sella al suo cane irlandese per la caccia ai lupi, ma nessuno sembra accorgersene. Cerca persone in difficoltà per salvarle da morte certa.

Forniture Speciali

	1	2	3	4	5	6
1	Palloni	Tubi	Ingranaggi	Cuscini	Pulegge	Cronometri
2	Biglie	Mantici	Grasso	Lastre di vetro	Forbici	Valvole
3	Gabbie	Galleggianti	Tubi	Specchi	Corde	Barili
4	Catene	Manovelle	Perni	Trampolini	Ventole	Magneti
5	Pece	Gas di palude	Acido	Chiavistelli	Fiaccole	Micce
6	Molle	Ruote	Stoffa	Cavi	Palla da bowling	Martello

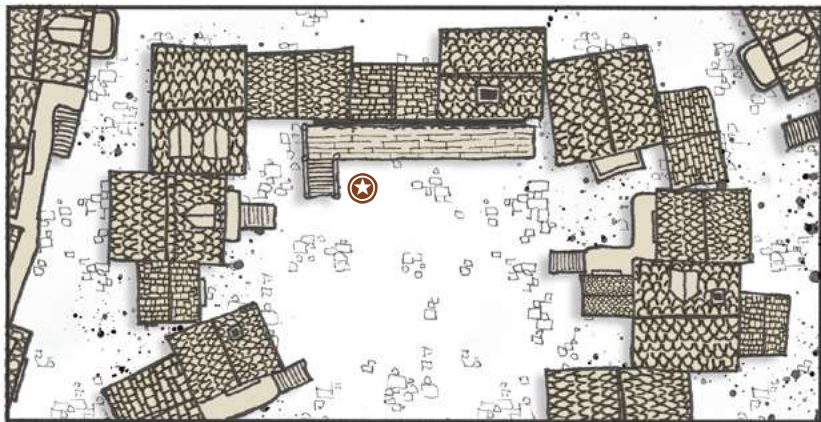
Conseguenze

Dopo che la trappola è stata costruita, un Goblin è incaricato di collaudarla. Ciò può richiedere una prova, la cui difficoltà si basa sul grado di accuratezza nella progettazione della trappola.

Con un successo, aggiornate il progresso.

Con un fallimento, i Goblin tentano di chiudere il gruppo nelle gabbie (pag. 184).

5. LE LEGGI DEI GOBLIN

Giungete davanti a un gigantesco tabellone che occupa l'intera fiancata di un edificio. È tappezzato da cima a fondo di leggi scribacchiate su pezzi di carta sovrapposti e inchiodati uno sull'altro.

Ogni volta che il Re dei Goblin indice una riunione del parlamento, la convocazione può risultare in dozzine o centinaia di leggi, basate grosso modo sul capriccio dei presenti. Le nuove leggi sono quindi inchiodate e incollate sopra quelle vecchie, ma ce ne sono così tante che nessuno riesce davvero a ricordarle tutte. Se un Goblin vuole fare rispettare una legge, deve per prima cosa individuarla sul tabellone, poi staccarla e mostrarla all'accusato.

Muro delle Leggi. Attualmente sullo strato superiore del tabellone figurano otto leggi. I PG possono esaminare il tabellone e staccare una singola legge per utilizzarla più tardi. Un avvizzito magistrato Goblin e una guardia armata vigilano affinché ne venga staccata solo una per persona. Nessuno si incarica di verificare che siano restituite. Sono così tante che non finiscono mai!

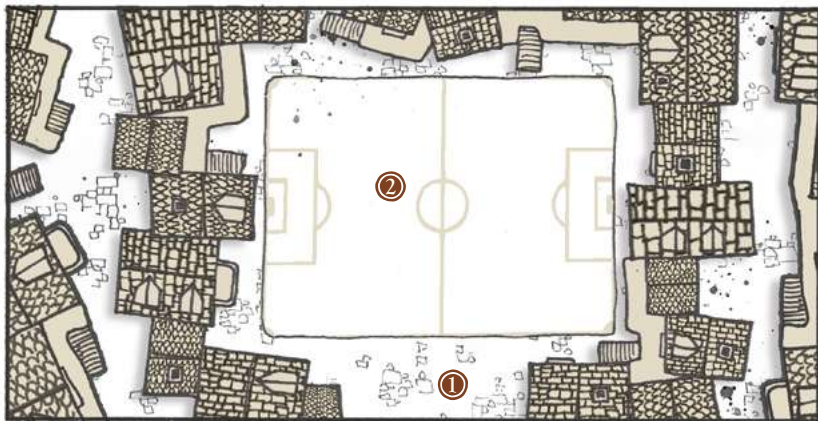
Leggi

11	È illegale sollevare cestini da pranzo.	41	Si vince quando si perde.
12	È illegale fare sorrisetti.	42	Avere un'ombra è illegale.
13	Le pause di riflessione sono proibite.	43	Il numero 4 è bandito.
14	La morte è abolita permanentemente.	44	È illegale mancare il bersaglio.
15	I giochi di parole sono obbligatori.	45	È obbligatorio cavalcare altri Goblin.
16	Il colore viola dev'essere evitato.	46	Tutte le monete valgono 43 monete.
21	Non si esce di casa senza un animaletto.	51	Tutto il cibo dev'essere stufato.
22	La benevolenza è bandita.	52	Cadere non provoca più ferite.
23	Darsi malati è obbligatorio.	53	È obbligatorio completare un romanzo.
24	Si comunica solo a domande?	54	È dichiarata guerra contro le porte.
25	Essere piccoli è illegale.	55	È obbligatorio assistere all'opera lirica.
26	Il rumore dei passi è abolito.	56	I pronomi sono banditi.
31	Tutto il cibo dev'essere incendiato.	61	I lunghi mantelli a coda sono in voga.
32	I camini non esistono più.	62	Tutti i Goblin sono ora magistrati.
33	Toccare il terreno è illegale.	63	Le ovvietà devono essere applaudite.
34	Rompere un uovo è illegale.	64	Un piede deve stare sempre sollevato.
35	Lo spuntino di mezzanotte è obbligatorio.	65	Bisogna fare un pisolino ogni ora.
36	I cucchiai sono l'unica posata legale.	66	È dichiarata pace con i ladri di scarpe.

Goblin

	Descrizione	Nome
1	Nervosa, con un cappello a punta e una balestra dal grilletto sensibilissimo.	Farëtra
2	Ossessionato dalla pulizia nonostante la sua armatura lercia e rugginosa.	Luerk
3	Il suo lavoro è fabbricare nasi finti per i Goblin senza naso.	Bübol
4	Usa le sue corna prensili per trasmettere messaggi incomprensibili.	Sqik
5	Artista che ha perso la fama per aver dipinto bei quadri anziché croste fetenti.	Püg
6	Ha molte sorelle, tutte nate dallo stesso pesce.	Sârd

6. PALLAPRANZO

Due grandi folle di Goblin che indossano magliette macchiate si ammassano una su ciascun lato di una grande piazza. Il chiasso delle loro grida e acclamazioni è assordante. Gli occhi di tutti sono puntati su un pallone grande come una palla da basket collocato al centro della piazza. Sono tutti tesi e pronti a scattare.

① **La Piazza.** Questa piazza è usata esclusivamente per giocare a Pallapranzo, uno degli sport tradizionali più sacri dei Goblin. Un goblin grassissimo e molto autorevole avanza verso il centro della piazza, reggendo un'enorme campanaccio e rammentando a tutti le regole del gioco. Le due squadre (composte da centinaia di giocatori) scattano in avanti al suono della campana; ogni Goblin tenta di essere il primo a mangiare la palla. Perché ci siano due squadre non è chiaro, in quanto ogni Goblin bada solo a se stesso.

② **La Pallapranzo.** È fatta di una specie di fungo indurito.

Se i PG vogliono partecipare, possono unirsi a una squadra (non importa quale) ed entrare nella mischia. Quando inizia la partita, si risolve come una scena d'azione. Il centro della piazza diventa un mare ribollente di Goblin che si azzuffano per conquistare la palla (difficoltà 4 per agguantarla al primo round).

Se un PG ha la palla all'inizio di un round, deve cercare di non farsela togliere mentre la mangia. I PG dovrebbero fare gioco di squadra, usare l'equipaggiamento o l'ingegno per respingere lo tsunami di Goblin che li investe.

Il lavoro di squadra è molto efficace, dal momento che i Goblin non lo conoscono. Se il gruppo o un Goblin tiene la palla per tre round consecutivi, riesce a mangiarla e vince la partita.

La Partita

Se i PG non hanno la palla all'inizio di un round, la situazione cambia e la difficoltà di prenderla si altera di conseguenza.

	Situazione	Difficoltà
1	La palla finisce sotto un gigantesco mucchio di Goblin.	5
2	La palla è in mano a un Goblin piccolo e veloce che corre avanti e indietro.	4
3	La palla è in mano a un grosso bruto che tira calci e testate a tutti.	4
4	La palla è libera, ma rimbalza sulle teste di una torma di Goblin accalcati.	3
5	La palla rotola via allo scoperto. Dozzine di Goblin si precipitano ad afferrarla.	3
6	La palla è finita nella folla, ma la calca è troppo fitta per trovarla.	2

Se un PG ha la palla alla fine di un round, i Goblin cercano di strappargliela.

	Situazione	Difficoltà
1	Un Goblin denutrito carica direttamente il PG.	2
2	Due Goblin legati schiena contro schiena rotolano come una palla verso il PG.	2
3	Un Goblin con braccia innaturalmente lunghe.	3
4	Un Goblin enorme lancia sul PG un Goblin molto più piccolo.	3
5	Due Goblin nerboruti balzano sul PG e tentano di schiacciarlo.	4
6	Un Goblin coperto di grasso tenta un placcaggio laterale da dietro il PG. Se il PG fallisce la prova, resta stordito per un intero round.	5

Conseguenze

Quando un PG o un Goblin hanno mangiato la Pallapranzo, la partita termina e quel personaggio è dichiarato vincitore. Riceve un trofeo di fattura ignobile ed è acclamato come campione della Pallapranzo (annotate questo Tratto sulla sua scheda).

Per il resto dell'avventura, tutta Città dei Goblin lo riconosce. Se a vincere è stato un PG, aggiornate il progresso del gruppo. Si gioca una partita di Pallapranzo ogni giorno.

7. LO STRILLONE

Un Goblin è seduto su un alto podio di marmo al centro di una piazza. Quando passano altri Goblin grida a squarciagola in un megafono annunci di attualità, poi proclama l'ora esatta, dopo aver consultato il suo orologio da taschino.

Lo Strillone. Sbraita un nuovo annuncio una volta ogni mezz'ora.

Se i PG riescono ad alterare l'orologio da taschino dello strillone, possono convincerlo che sia avanti di un'ora rispetto alla realtà, guadagnando in tal modo un'ora: tutti gli orologi della Città dei Goblin sono infatti regolati in base agli annunci dello strillone. Manomettergli l'orologio, tuttavia, non dovrebbe essere facile.

Se un PG sostituisce in qualche modo lo strillone, può creare le sue dicerie da diffondere. Ogni volta che fa un annuncio deve tentare di convincere i Goblin ad accettarlo per vero e diffonderlo a loro volta (la difficoltà dipende da quanto è assurda la diceria). La prima volta che fallisce il tentativo viene smascherato, gli effetti di ogni diceria sono annullati e il gruppo perde un'ora mentre è inseguito dai Goblin nella scena precedente.

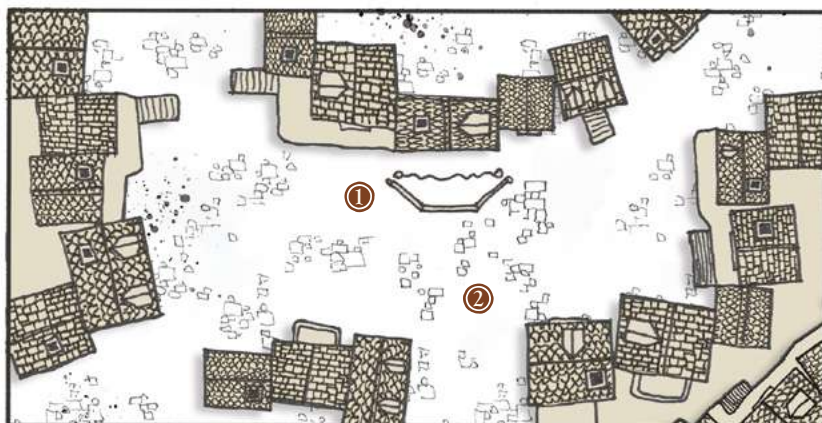
Annunci

11-13	Qualcuno ha saccheggiato il Caveau dei Goblin e trafugato qualcosa, ma nessuno sa cosa.
14-16	In città è scoppiata un'epidemia di Risate, Sghignazzate e Risatine Maliziose.
21-23	Un Goblin segaligno di nome Skøõrp ha battuto di nuovo il record di sputo a lunga distanza del Labirinto.
24-26	Il Primo Ministro Goblin Røem Bååbå è stato rimpiazzato dalla sua pulce ammaestrata, che del resto era assai più popolare di lui.
31-33	Testimonianze dal Tremendo Abisso Ululante indicano che laggiù la situazione sia proprio come ci si immagina.
34-36	Dei viaggiatori, la cui descrizione combacia perfettamente con i PG, sono stati visti intrufolarsi nella Città dei Goblin. La prossima volta che il gruppo interagisce con un Goblin, tirate un dado: con un risultato di 2+ li riconosce, a meno che non abbiano un altro travestimento.
41-43	Nessuno ha visto il Re dei Goblin lasciare il suo castello da settimane. La gente mormora.
44-46	Il vincitore dell'ultima partita di Pallapranzo è pubblicamente dichiarato. Se a vincere è stato un PG, viene trattato come una celebrità.
51-53	Si dà lettura di tutte le imprese del gruppo, ma il merito è attribuito al Re dei Goblin.
54-56	Per ordine del Re dei Goblin, tutti i giorni della settimana sono da oggi dei mercoledì.
61-63	Di notte c'è qualcuno che aggredisce i Goblin e li incolla ai muri. Se l'ora è tra le 10 e le 13, tirate un dado ogni volta che i PG entrano in una nuova scena. Con un risultato di 5+, tutti i Goblin nella scena sono incollati ai muri.
64-66	La Spada Serpente di Elmerillion è attualmente all'asta nella Tana di Weiss; la si credeva perduta da 300 anni.

Goblin

	Descrizione	Nome
1	Armatura impermeabile chiodata, perfetta come arma e... teiera.	Fødder
2	Molto misterioso.	Pöngö
3	Tagliaunghie reale, prende il suo lavoro molto sul serio.	Skøåt
4	Adora le corse, ma non capisce mai dove sia il traguardo.	Böing
5	Alto circa due spanne e quasi tutto elmo, è un aspirante bandito.	Snik
6	La più bella di tutti i Goblin, ha una borsetta con spuntoni.	Zîtzîe

8. SPETTACOLO DI BURATTINI

In mezzo alla strada è stato eretto un teatro di burattini, circondato da una folla chiassosa. Quando vi avvicinate, un gruppo di Goblin vi agguanta e vi trascina di peso dietro il teatrino, ficcandovi in mano una serie di marionette. "Dove eravate finiti?" bisbigliano furiosamente. "Stiamo per cominciare!" Prima che possiate ribattere si alza il sipario e dal pubblico parte un'acclamazione assordante.

① **Teatro di Burattini.** C'è un burattino per ogni PG, che dovrà capire quale spettacolo viene rappresentato, quale personaggio rappresenti la sua marionetta e cosa fare poi. Per fortuna, i Goblin non badano molto alla trama, fin quando si divertono. Sopra il teatrino campeggia uno stendardo su cui è ricamato il titolo della commedia.

② **Pubblico.** I Goblin nella folla gridano suggerimenti per tre volte durante la scena, e i PG devono adattarsi alle richieste del pubblico per ottenere una reazione positiva.

Nota: i giocatori devono improvvisare uno spettacolo usando il titolo, i costumi e gli accessori di scena che possiedono. Il tutto non deve durare più di una scena: i Goblin hanno una soglia di attenzione alquanto ridotta.

Titolo

1	*Re Timor*
2	*L'Ultimo Gamberone*
3	*Lo Scagnozzo Che Arrivò a Siepetruce*
4	*La Vendetta del Merciaio*
5	*Sissignore, Signor Sârd!*
6	*Il Caso dello Stivale Sottaceto*

Suggerimento

11-13	"Credevo che ci sarebbero state più scene di battaglia!"
14-16	"Credevo che lo spettacolo si svolgesse in alto mare!"
21-23	"Quando inizia il matrimonio?"
24-26	"DI-SCOR-SO! DI-SCOR-SO!"
31-33	"Aspetta, ma non è LUI il cattivo?"
34-36	"Ma quelli non sono imparentati?"
41-43	"Più tragedia!"
44-46	"Più intrigo!"
51-53	"Non dovrebbe essere in rima?"
54-56	"Quand'è che si svela il terribile segreto?"
61-63	"Voglio vedere cos'è successo prima che iniziasse tutto questo!"
64-66	"Non dovrebbe esserci un funerale?"

CONSEGUENZE

Se i PG compiacciono il pubblico (integrando nello spettacolo almeno due suggerimenti), aggiornate il progresso e conferite loro il Tratto "Teatrante". I Goblin vengono a sapere rapidamente della loro grandiosa rappresentazione.

Altrimenti sono costretti a lasciare il palco tra fischi e lanci di ortaggi.

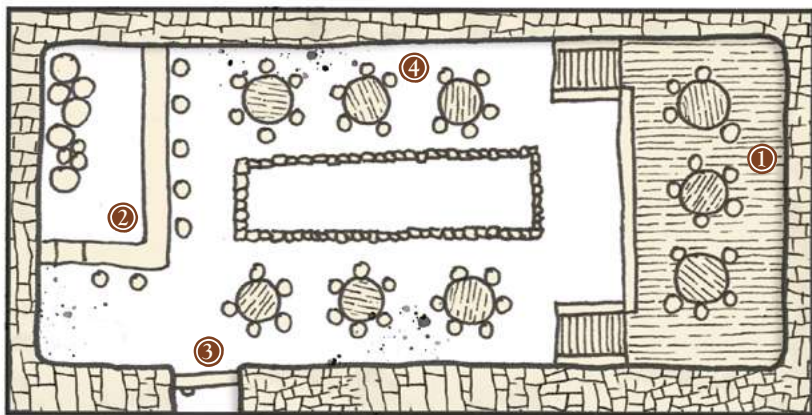
Burattino

	Accessorio	Costume
11-13	Lente d'ingrandimento	Armatura completa
14-16	Vassoio di salsicce	Gonna da ballo
21-23	Lettera sigillata	Accappatoio
24-26	Coltello	Stracci
31-33	Tromba	Completo e cravatta
34-36	Ventaglio	Lunga parrucca
41-43	Bouquet di fiori	Completo da cameriera
44-46	Sacco di soldi	Impermeabile
51-53	Violino	Grembiule da chef
54-56	Piccolo ritratto	Vesti regali
61-63	Cane	Barba
64-66	Mappa	Vesti clericali

Reazione del Pubblico

	Positiva	Negativa
1	Silenzio assorto	
2	Ansito collettivo	Tafferugli
3	Acclamazione	Fischi e proteste
4	Celebrità istantanea	Critica feroce
5	Lacrime di gioia	Oltraggio
6	Lancio di fiori	Lancio di uova marce

9. LA TANA DI WEISS

*La strada senza uscita termina davanti a un edificio persino più fatiscente degli altri. Dall'interno udite provenire rauche risate e urla occasionali. Una targa sulla porta recita, in vernice nera grossolanamente spennellata: "*La Tana Di Weiss*".*

La Tana. Il locale è gestito da Weiss, un Goblin spaventosamente grasso che inforca spessi occhialini e adopera un nodoso bastone da passeggio. Al centro della Tana vi è una lunga buca da focolare circondata da tavoli rotondi, affollati da Goblin che mangiano, bevono e giocano d'azzardo.

Nella Tana i PG possono scommettere qualsiasi cosa, inclusi i loro oggetti, Tratti, nome, specie, parti del corpo, reputazioni, amici e così via: basta che tutti siano d'accordo. L'incantesimo della Tana altera la realtà facendola combaciare con il risultato di ogni scommessa. Se un PG scommette il suo nome e perde, non ha più nome. I Goblin scommettono puntate tutte loro.

Qualsiasi tipo di competizione può essere usata per risolvere una scommessa, purché si svolga nella Tana. Le gare più in voga includono partite a carte, braccio di ferro e sputo a lunga distanza.

① **Tavoli da gioco d'azzardo.**

② **Bancone.**

③ **Entrata.**

④ **Parete posteriore. Un grande cartello sul muro dice "Al Castello".**

Puntate

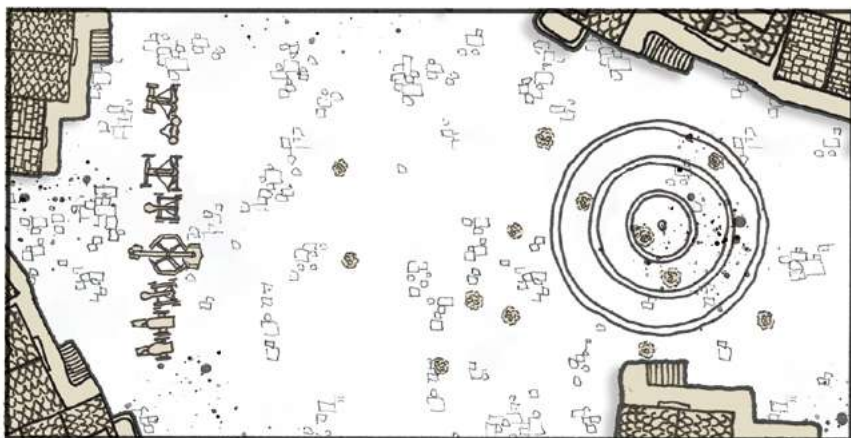
11	Il titolo di Primo Ministro Goblin.
12	Il titolo di Ispettore delle Piante in Vaso.
13	Il titolo di Coordinatore di Parate.
14	Il titolo di Valutatore di Insulti.
15	La dirigenza dell'Ufficio Disinfestazione.
16	Il titolo di Smorzacandele.
21	La pulce più grande del mondo.
22	Una Fatina in gabbia di nome Fischiadolce.
23	Un Verme gladiatore.
24	Un corno intagliato di Troll Notturno.
25	Un araldo Goblin per annunciarvi.
26	Un corvo addestrato a portare messaggi.
31	Un sorriso che conquista.
32	Pelle da camaleonte.
33	Denti a rasoio.
34	Mani e piedi adesivi.
35	Pelle a scaglie.
36	Coda prensile.
41	Coltello Tagliasperanze (ridimensiona ogni speranza).
42	Punteruolo Bucasogni (fa scoppiare i sogni a occhi aperti).
43	Capacità oratorie.
44	Penna da falsario (imita ogni grafia).
45	Una serie di dadi poliedrici.
46	Uno Stomaco di Ferro.
51	Una manciata di afidi.
52	Una fetta di limone su un mattone dorato.
53	Il Sacro Osso del Donde.
54	Opera d'arte dal museo (pag. 112).
55	Mestolo da Fortuna (sottrae la fortuna a un altro).
56	Una lampadina a calore corporeo.
61	Compasso da scommettitore (misura le probabilità).
62	Gambe lunghe.
63	La voce più stentorea del mondo.
64	Un piccolo automa domestico.
65	Rapa del vuoto (rende affamati per sempre).
66	Spilloni da maglia crudelmente acuminati.

Conseguenze

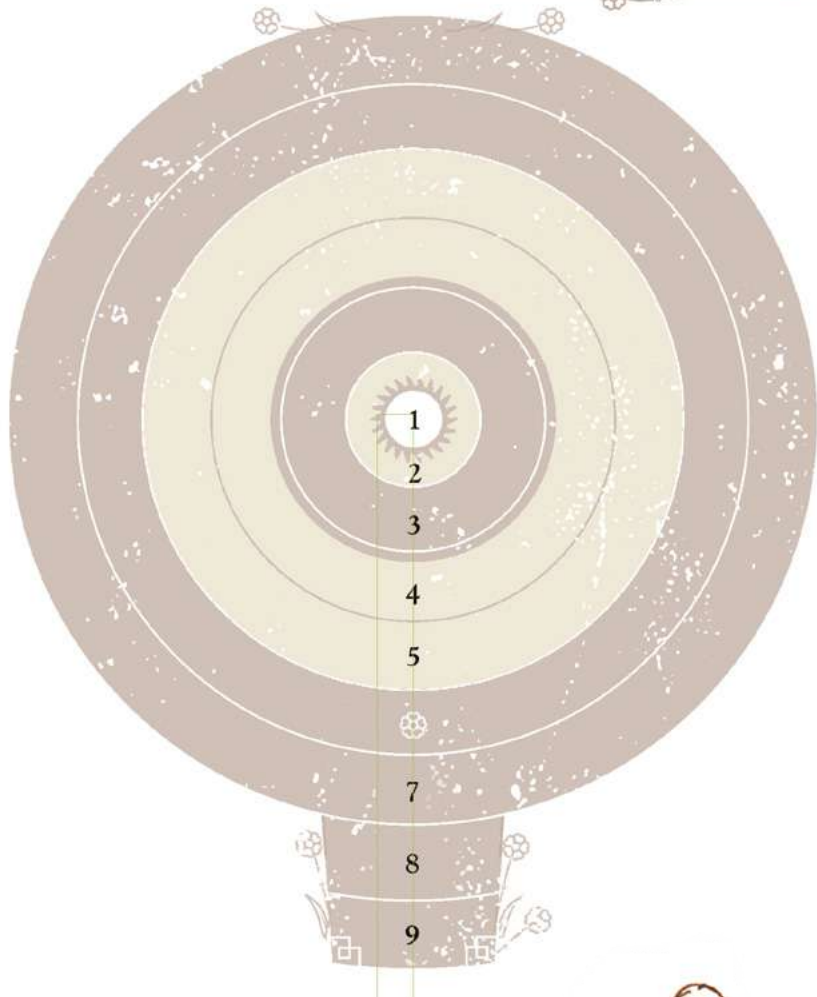
La strada per il castello del Re dei Goblin prosegue dall'altra parte della Tana, ma non ci sono porte.

Se i PG trovano un modo per oltrepassare il muro, aggiornate il progresso.

10. CAMPO DA FRECCETTE

Un ampio spiazzo erboso è allestito per qualche tipo di sport, con un grande bersaglio bianco dipinto all'estremità più lontana (circa un centinaio di metri). Al centro del bersaglio sosta tremante un Goblin alquanto nervoso: indossa un grosso elmo a forma di pentola, sormontato da una bandierina rossa. Tutto attorno a lui, le gambe di molti piccoli Goblin spuntano dall'erba: si sono evidentemente piantati lì dopo essere caduti da una grande altezza.

Le freccette da giardino ebbero origine molti secoli addietro come un gioco identico al nostro, ma che già nella prima partita degenerò nella forma estrema che i PG vedono oggi. Le freccette sono rimpiazzate da piccoli Goblin muniti di elmetti molto appuntiti, mentre la forza dei muscoli è sostituita da cannoni, catapulte, trabocchi, baliste e fionde grandi come elefanti.

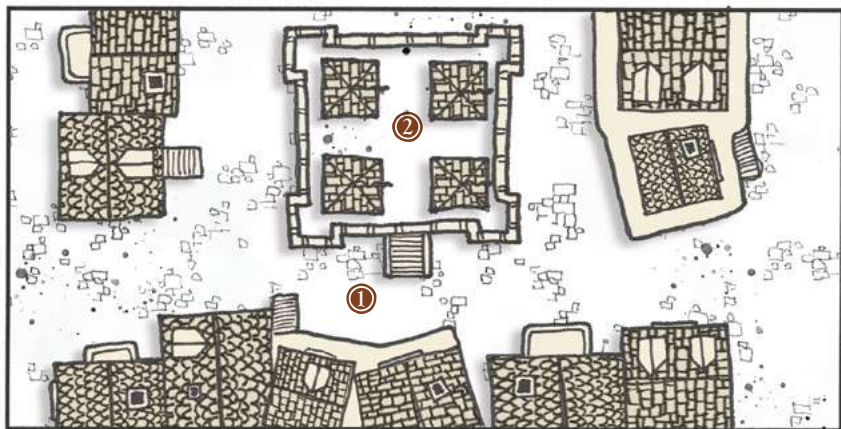
Le regole sono semplici. Ogni giocatore può lanciare due Goblin usando qualsiasi marchingegno disponibile. Vince il giocatore che si avvicina di più al Goblin bersaglio (o lo centra in pieno).

Per simulare la partita, piazzate il bersaglio qui a fianco a circa due passi di distanza. Tutti i giocatori fanno poi a turno lanciando due piccoli oggetti (dadi, monetine, noccioline, ecc.). Il Re dei Goblin deve lanciare un numero di oggetti pari ai membri del gruppo, eseguendo i lanci tra un giocatore e l'altro. Vince chiunque faccia atterrare un oggetto più vicino (o sopra) al Goblin Bersaglio.

CONSEGUENZE

Se vince un giocatore, aggiornate il progresso del gruppo. Se vince un Goblin, si può perdere un'ora e provare di nuovo.

Se la "freccetta" di un giocatore atterra direttamente sopra il centro del bersaglio (1), il suo PG riceve il Tratto "Tiratore Scelto".

11. IL PRIGIONIERO

"AIUTO! Lasciatemi andare, piccoli imbecilli!" Vedete una pattuglia di Goblin sgomitare tra la folla conducendo un prigioniero (ovviamente un viaggiatore catturato mentre tentava di raggiungere il castello del Re dei Goblin) verso una tetra prigione dai muri di pietra. La vittima è coperta di catene rette da quattro Goblin, mentre molti altri la pungolano con le lance da dietro. Mentre osservate la scena, una voce vi bisbiglia all'orecchio: "Presto, ho bisogno del vostro aiuto!"

Un viaggiatore è stato catturato dai Goblin, che lo stanno portando via. Il gruppo può tentare di salvarlo anche lì in strada, ma deve affrontare le otto guardie armate e una via brulicante di Goblin curiosi. Se scelgono di non agire subito il detenuto viene trascinato in prigione, in una sorta di fortificazione di massima sicurezza.

① **Folla.** La voce appartiene a un altro viaggiatore camuffato, che ha un disperato bisogno di aiutare il suo amico a scappare.

② **Prigione.** Se i PG vogliono irrompere nella prigione per salvare il prigioniero, devono superare tre incontri: uno quando entrano, uno quando lo raggiungono e uno quando escono.

Incontri

	Infiltrazione e fuga	Liberare il prigioniero
1	Le guardie al cancello devono essere corrotte con del cibo prima di lasciarvi passare.	Il prigioniero è circondato da quattro guardie, in una stanza non chiusa a chiave.
2	Una bestia enorme dorme nel corridoio: è un incrocio tra un orso e un ghiottone.	Il prigioniero è in cella. Una guardia con la chiave pattuglia lentamente l'area.
3	Un corridoio pieno di fili d'allarme. Sfiorarne uno fa suonare una campana.	Il prigioniero è intrappolato in uno specchio. Romperlo lo libera, ma fa anche gran rumore.
4	Un gigantesco lupo da guardia cieco annusa i corridoi cercando "non-Goblin".	Il prigioniero è addormentato da una pozione data dalle guardie. Non si sveglia per un'ora.
5	Una mensa gremita di Goblin che mangiano.	Il prigioniero è in una gabbia sospesa a 6 metri dentro a un pozzo.
6	Diversi Falsi Allarmi, testoni di pietra che gridano avvertimenti mentre passate.	Il prigioniero ha bevuto una pozione del lavaggio del cervello e vuole rimanere dov'è.

Viaggiatori

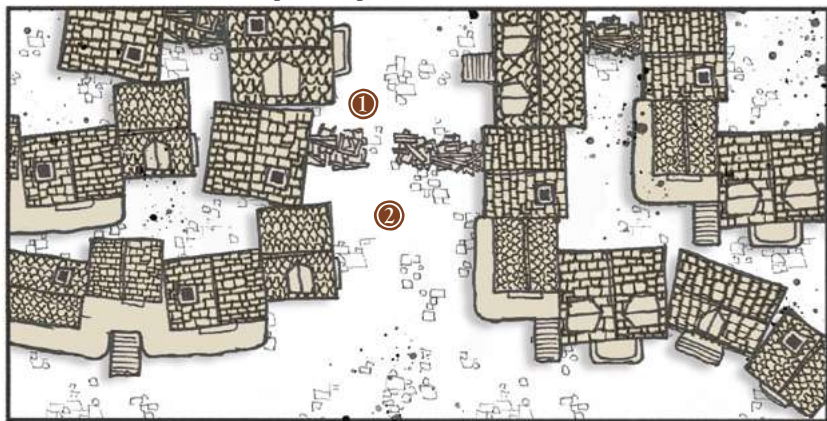
	Descrizione	Nome
1	Ragazza Umana fin troppo gioiosa ed entusiasta con una bombetta.	Vivian
2	Un Nano che pensa sempre di aver escogitato il piano migliore.	Crinaltasso
3	Un Cavaliere del Tempo Che Fu e il suo destriero Tartaruga.	Dama Marciafulva
4	Un Verme che non smette mai di rimproverare chiunque lo circondi.	Perrìn
5	Un curioso Bestione Cornuto con piccole corna da cerbiatto.	Moma
6	Un Umano che tende a parlare senza riflettere.	Dorian

Conseguenze

Se il gruppo completa i tre incontri senza farsi catturare, libera il prigioniero e può aggiornare il suo progresso. I viaggiatori possono unirsi ai PG.

Se il gruppo non riesce a salvare il prigioniero, deve fuggire dalla scena e perde un'ora inseguito dai Goblin. I PG non possono visitare nuovamente questa scena senza essere riconosciuti immediatamente.

12. Il Posto di Blocco

Più avanti si odono grida e imprecazioni. Una barricata improvvisata fatta di porte rotte, tavoli e altre cianfrusaglie è stata allestita per bloccare la strada e una squadra di Goblin sorveglia il varco lasciato al centro. Per attraversare il posto di blocco si è formata una lunga coda: ogni Goblin viene esaminato per garantire che non si tratti di un viaggiatore camuffato. Evidentemente il Re dei Goblin comincia a preoccuparsi.

1 **La Barricata.** Per proseguire, i PG devono superare il posto di blocco. Scalare la barricata ha difficoltà 4 per la maggior parte dei personaggi. I Goblin però se ne accorgono subito e tentano di arrestarli.

Nota: chiunque sia visto violare il confine diventa il ricercato numero uno nella Città dei Goblin; ogni successiva scena sarà costellata di manifestini con la sua faccia.

2 **La Coda.** Se i PG aspettano in fila, i Goblin al posto di blocco smascherano il loro travestimento quando li esaminano da vicino. Distrazioni, regalie, coercizione o altre tattiche possono tuttavia funzionare. Se un PG viene scambiato per un autentico Goblin, può essere reclutato per aiutare i "colleghi" a sfoltire la coda. Gli altri Goblin in fila borbottano lamentandosi del ritardo.

Avete niente da dichiarare?

Nessun tipo di contrabbando?

No? Allora circolate.

- Scrivano Goblin

Altra Gente in Coda

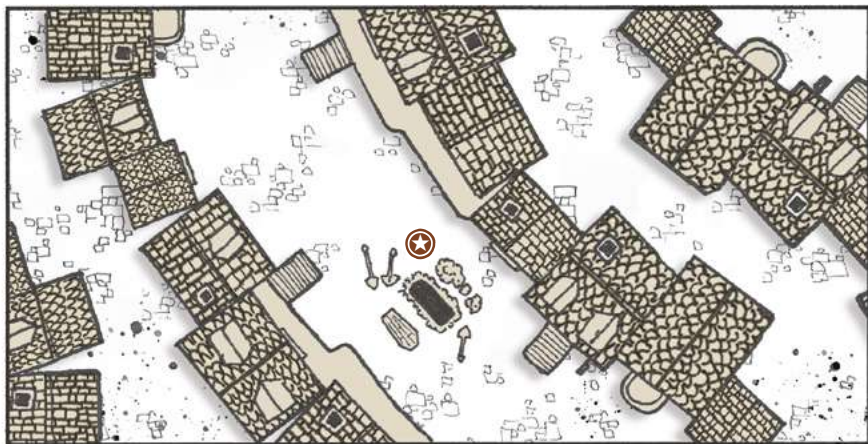
	1-2	3-4	5-6
1	Umano travestito.	Ha una lettera per il Re.	Enorme e lento.
2	Verme travestito.	Annusisce in continuazione.	Furioso per la lunga attesa.
3	Nano travestito.	Tenta continuamente di saltare la coda.	Affamato.
4	Cavaliere del Tempo Che Fu travestito.	Ha della dinamite.	Campione di Pallapranzo.
5	Fiammetto travestito.	In sella a una Cavalcatura Goblin.	Porta una lunga scala.
6	Troll Notturno travestito.	L'armatura non si toglie.	Spinge una catapulta.

Conseguenze

Se il gruppo oltrepassa la barricata, aggiornate il progresso.

Se i PG sono scoperti e arrestati, vengono rinchiusi nelle gabbie (pag. 184) e perdono un'ora. Non possono visitare nuovamente questa scena senza essere riconosciuti.

13. IL FUNERALE

Mentre attraversate la strada, vi ritrovate circondati da una folla di Goblin. Sono tutti insolitamente solenni e indossano vestiti formali... per dei Goblin. Parecchi di loro trasportano una bara di legno che depongono al centro della folla prima di estrarre badili e iniziare a scavare una tomba proprio nel bel mezzo della via.

Folla. La folla sta seguendo un funerale Goblin, una cerimonia che queste creature prendono molto sul serio. Quando la funzione è iniziata nessuno si può allontanare: in caso contrario, i PG vengono subito aggrediti e smascherati come impostori. Tutti i Goblin intonano una nenia funebre deprimente e atrocemente stonata.

Cerimonia. Sei Goblin si fanno avanti e depongono sulla bara, a turno, un oggetto appartenuto al defunto. Poi i PG sono spintonati avanti e viene chiesto loro di pronunciare un elogio funebre sul caro estinto, che tutti conoscevano e amavano. I PG ovviamente non l'hanno mai incontrato e devono improvvisare un discorso ispirandosi agli oggetti sul feretro. Può parlare solo una persona alla volta e ogni dichiarazione deve incorporare ed estrapolare dalle dichiarazioni precedenti.

All'insaputa del gruppo, neanche la maggioranza dei Goblin presenti alle esequie ha mai conosciuto il defunto e accetta qualsiasi storia raccontata dai PG, purché combaci con gli indizi e non sia del tutto assurda. I giocatori che lo capiscono possono indirizzare l'elogio nella direzione che vogliono. Dopo che ogni PG ha fatto il suo discorso, deve tirare per vedere se i Goblin se lo bevono (difficoltà 3, di più se i PG fanno affermazioni inverosimili o contraddittorie). Se fallisce, un Goblin si ricorda un fatto vero sul defunto e contraddice il PG, che può quindi ribattere.

Oggetti

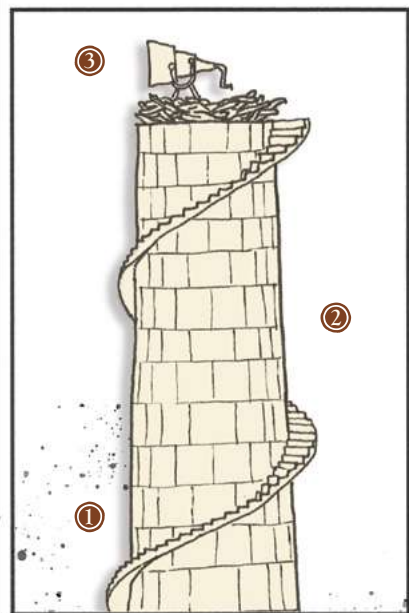
	1	2	3	4	5	6
1	Pesce rosso	Scettro elegante	Pallapranzo mezza mangiata	Rampino	Fetta di torta ancora calda	Anello di pietra
2	Libro di bozzetti orrendi	Poesia scri-bacchiata. Raccapric-ciante	Mappa del castello del Re dei Goblin	Blocco di ghiaccio che si scioglie lentamente	Fibbia con muso da gargolla	Lungo mantello rosso a strascico
3	Monete del mondo umano	Vino più vecchio del Labirinto	Lunghi spilloni da maglia	Albero genealogico ricamato su un tappeto	Quadro-capolavoro raffigurante un pesce morto	Scatola di chiavi mai aperta
4	Pattini a rotelle	Gufo impagliato	Stivali chiodati	Cactus in vaso	Nido di uccellini	Grosso gong
5	Spada spezzata	Lucchetto aperto	Serie di piatti in porcellana	Cespuglio di rose sradicato	Lucido da scarpe nero	Cappotto di pelliccia di Troll Notturno
6	Coppia di orecchie false	Guanti di velluto rosso	Medaglia militare	Scheggia di cristallo scuro	Batteria da cucina completa	Forchetta molto lunga

CONSEGUENZE

Alla fine del funerale, sempre che l'elogio funebre del gruppo sia stata accettato, i PG possono proseguire. Aggiornate il progresso.

Se il gruppo è smascherato a inventare l'elogio per tre volte, viene cacciato via dalla scena e perde un'ora.

14. OSSERVATORIO

Al centro di una piazza svetta una torre tutta storta, alta il doppio degli altri edifici. Dal basso si scorge la sommità, su cui una piattaforma di legno sorregge un gigantesco telescopio rudimentale. Una scaletta senza ringhiere sale a spirale lungo l'esterno della torre. Delle forme alate volano in cerchio a un'altezza sconosciuta.

① **Torre.** I Goblin che passano di lì informano il gruppo che uno stormo di grandi creature, simili a pipistrelli, chiamate Spüe ha preso possesso dell'Osservatorio e fatto il nido sul tetto. Sono ferocemente territoriali e nessuno ha mai avuto il coraggio di provare a mandarle via. È una vergogna, perché l'Osservatorio era l'unico modo per osservare dall'alto l'intero Labirinto.

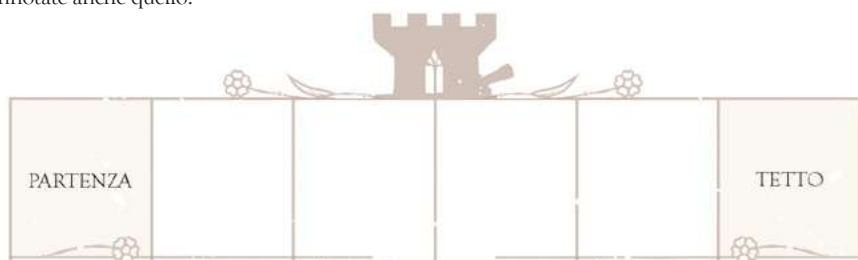
② **Spüe.** Se il gruppo scala la torre, è assalito dalle Spüe. Risolvetelo come una scena d'azione usando lo schema della torre per annotare la posizione di ciascun PG. Durante ogni round, le Spüe adottano una tattica diversa.

③ **Telescopio.** Guardando nel telescopio i PG possono vedere i dettagli di qualsiasi scena da loro visitata in passato, persino fuori dalla Città dei Goblin.

Tattiche delle Spüe

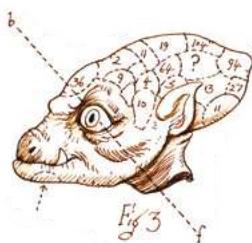
1-2	Afferrano i PG per le braccia e prendono il volo, poi li lasciano cadere in fondo alla torre.
3-4	Atterrano davanti ai PG sulla scala e tentano di ricacciarli indietro beccando e battendo le ali.
5-6	Staccano pezzi di muro dalla cima della torre e li lanciano sulla scala a chiocciola, praticando dei buchi che il gruppo è costretto a saltare. Se un PG cade, atterra alla base della torre.

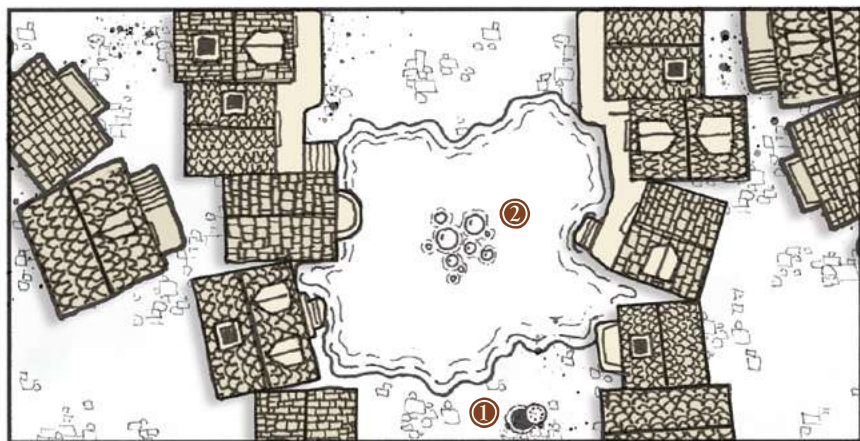
Schema della Torre

Annotate il progresso dei PG usando segnalini sullo schema qui sotto. Se una sezione di scala è rotta, annotate anche quello.

A ogni round un PG può avanzare di uno spazio, a meno che non cada o sia respinto dalle Spüe. Distruggere il nido o gettarlo giù dalla torre pone termine al combattimento e le Spüe volano via demoralizzate. Il gruppo perde un'ora ogni dieci round di combattimento contro le Spüe.

CONSEGUENZE

Se i PG riescono a raggiungere il tetto, la veduta sulla città consente loro di decidere dove andare. Tirate un dado e sommatelo al numero di questa scena: il totale è il numero della scena fino a dove i PG, dal punto sopraelevato, riescono a vedere.

Il Re dei Goblin deve quindi andare a quella scena nel libro e descriverla ai giocatori. I PG possono raggiungerla direttamente senza eseguire tiri, quando lasciano questa scena.

15. FOGNE DEI GOBLIN

Un lago di melma gorgogliante rende invalicabile la strada. Dev'essersi rotta una tubatura, riversando nelle vie il liquame puzzolente. Nessuno sembra sapere come chiuderla. Diversi Goblin dall'aspetto autorevole fissano il disastro scuotendo la testa. Qualcuno dovrà calarsi nelle fogne e risolvere il problema, e certamente non sarà un Goblin.

Il gruppo può tentare di guadare il liquame e aggiornare il progresso, ma qualsiasi attività tenti successivamente sarà **intralciata** finché non trova il modo di lavarsi: il tanfo li fa letteralmente barcollare dalla nausea.

Dal lato della strada dei PG c'è un tombino di accesso al sistema fognario. Una volta sotto le strade, il problema appare ovvio.

① **Tombino.** Se i PG arrivano dal condotto fognario a pag. 166, sbucano fuori da qui.

② **Problema.**

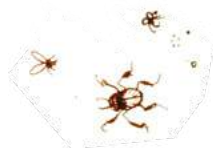
Problema

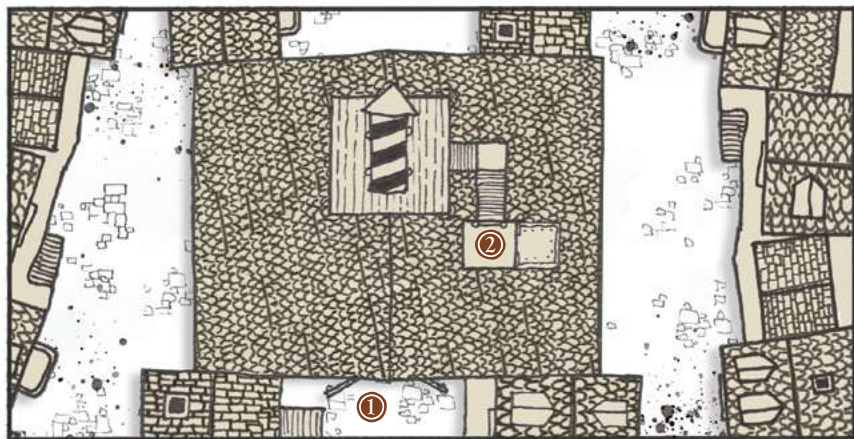
1	**Sciopero**. I quattro Goblin addetti alle fogne hanno indetto uno sciopero perché... devono lavorare nelle fogne. Possono chiudere la perdita, ma rifiutano di farlo. Il gruppo deve convincerli a tornare al lavoro o trovare altri quattro Goblin disposti a sostituirli.
2	**Sabotaggio**. La valvola che controlla il flusso di liquame è stata aperta completamente, provocando lo sversamento. La ruota che normalmente viene girata per chiudere è stata rubata, forse da un sabotatore! Per chiudere la valvola il gruppo deve trovare il modo di girare il perno duro e arrugginito a cui era attaccata la ruota. È impossibile riuscirci a mani nude.
3-4	**Flob**. Un rospo colossale di nome Flob ha fatto la tana nelle fogne, danneggiando diverse tubature. Il gruppo deve trovare un modo per cacciarlo. A quanto pare, la bestia è strisciata fin qui dalla Gora dell'Eterno Fetore. Ha una personalità estremamente scontrosa e detesta le battute più di ogni altra cosa.
5-6	**Tubo scoppiato**. Nelle vasche si è verificata una reazione chimica di qualche tipo, facendo esplodere la tubatura che passa sotto la strada. Il gorgoglio e lo sfrigolio si sentono ancora dentro il tubo e, se seguono il rumore, i PG arrivano in una scena precedente (scelta dal Re dei Goblin), dove un gruppo di Goblin sta versando in una canaletta di scolo enormi tinozze di porcheria. Il gruppo deve convincerli a smettere.

Goblin

	Descrizione	Nome
1	Sembra trasandato e maldisposto. In effetti è molto trasandato e maldisposto.	Trysöp
2	Ex campione di Pallapranzo, soffre di indigestione cronica.	Frölöw
3	Saggia con un bastone la profondità del liquame; dice che non fa per lui.	Hörtenz
4	Domatore di Vermi in cerca di Vermi da istruire nelle vie della logica.	Eled
5	Ha occhi enormi e un morso cattivo che causa violente eruzioni cutanee.	Derrüe
6	Indossa una maschera che amplifica gli odori per "fiutare il crimine".	Hywr

Conseguenze

Se il gruppo risolve il problema, la tubatura smette di versare liquame in strada e il lago di acqua nera è presto riassorbito nel sistema. Aggiornate il progresso.

16. FUOCHI D'ARTIFICIO

Con un enorme scoppio, una nuvola di fumo nero si sprigiona dalle porte del capannone dove termina la strada. Molti Goblin si precipitano fuori gridando, i vestiti in fiamme, e vi sfrecciano accanto nella fuga. Nello spazio buio e cavernoso echeggiano risa sguaiate.

① **Officina Principale.** Nella fabbrica di fuochi d'artificio, i Goblin stanno preparando esplosivi e razzi di ogni tipo. Ufficialmente questo impianto serve a preparare spettacoli pirotecnici per intrattenere il Re dei Goblin, ma in definitiva non è che un magazzino pieno di polvere da sparo... in una città piena di Goblin. Di tanto in tanto si sentono piccole esplosioni e grida quando un esperimento finisce male. I Goblin sono disposti a scambiare fuochi d'artificio con oggetti particolarmente emozionanti.

② **Il Tetto.** Un drappello di Goblin sta allestendo un razzo grande come una piccola automobile. Se il gruppo li aiuta a finirlo, offrono indicazioni utili. Il barilotto di propellente per il razzo è stato rubato da un Goblin che può essere trovato in una delle scene precedentemente scoperte (scelta dal Re dei Goblin).

Nota: se il gruppo visita nuovamente quella scena, scopre che il Goblin che ha rubato il barilotto sta combinando un bel trambusto.

Il Razzo. Se il gruppo sale sul razzo dopo averlo rifornito di propellente, tirate due dadi e sommate il risultato per l'esplorazione. Se ciò portasse il gruppo fino al castello del Re dei Goblin, il razzo si schianta in una stanza casuale del maniero anziché obbligare i PG a partire dal cancello frontale. A prescindere da dove finiscano, arrivano nel modo più esplosivo e distruttivo possibile.

Fuochi d'Artificio

	Tipologia	Effetto sonoro	Effetto visivo
1	Mortaretto manuale, corta gittata.	Voce che grida "BUM!".	Bollicine viola.
2	Tubo lanciarazzi, lunga gittata.	Squittio assordante.	Si sprigiona una nebbia luminosa color lavanda.
3	Bastoncino a scintille.	Come pioggia su un tetto di latta.	Un lampo che inverte permanentemente i colori di ogni cosa nelle vicinanze.
4	Petardo lanciabile.	Rombo di tuono.	Scariche di fulmini.
5	Ordigno statico con miccia.	Come una foresta piena di cardellini.	Luce stroboscopica intermittente.
6	Esplosione immediata.	Come se qualcuno suonasse un accordo su un organo a canne gigantesco.	Una faccia di fuoco che ruggisce.

Trambusto

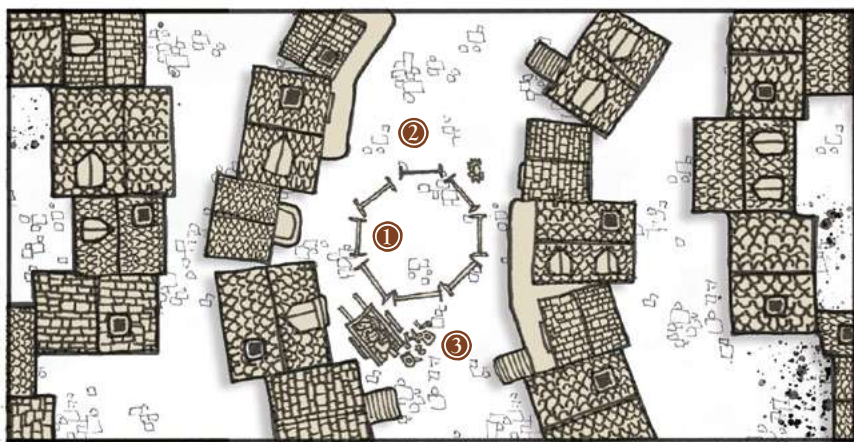
1	Seduto sul barilotto di propellente, indossa occhialoni da pilota e regge un fiammifero acceso.
2	Corre in equilibrio sul barilotto facendolo rotolare per tutta la scena. Numerosi altri Goblin stanno facendo la stessa cosa: è una specie di gara. Non si capisce quali siano il Goblin e il barilotto giusto.
3	Circondato da una folla di altri Goblin che reggono boccali e cantano. Hanno piantato un rubinetto nel barilotto e si preparano a versarsi da bere...
4	Il barilotto sembra incustodito, ma il dispettoso Goblin si è nascosto all'interno, ridacchiando.
5	Il Goblin sta tentando di collegare il barilotto alla principale tubatura di acqua potabile.
6	Ha appena venduto il barilotto a quattro Goblin dall'aspetto poco raccomandabile.

CONSEGUENZE

Se i PG riportano il barilotto ai Goblin, aggiornate il progresso.

A questo punto i Goblin salgono sui sedili predisposti sul razzo, si lanciano in aria e poi esplodono.

17. CIRCOLO DEI COMBATTENTI

In mezzo alla strada due Goblin, alla guida di piccoli automi, combattono scambiandosi colpi tremendi. Guizzano le lame, fischiano le fruste e i motori sbuffano fumo nero. Dopo un paio di round, un Goblin prende il sopravvento e getta a terra l'avversario, riducendo il suo automa a una palla e calciandolo via. Il pubblico adorante impazzisce. A un lato, alcuni nuovi sfidanti allestiscono velocemente una nuova macchina da combattimento, assemblandola sopra un carro carico di pezzi di ricambio.

① **Campione.** Quando il gruppo si avvicina, il campione attuale li ferma e sbraita: "Non passa nessuno senza avermi sconfitto!" Il gruppo deve costruire il suo automa usando i pezzi disponibili e battere il campione. Combattere con l'automa è una scena d'azione.

② **Pubblico.** I Goblin formano un cerchio attorno ai due robot e gridano incitamenti finché uno dei due contendenti non è più in grado di continuare. Molti scommettono oggetti sul risultato dello scontro, e non pochi sono disposti a puntare sui PG.

③ **Ferraglia.** Un mucchio arrugginito di vecchi automi: tutto ciò che resta dei precedenti sfidanti.

Pezzi di Automi

Tirate tre volte per definire le capacità dell'automa del campione. Quindi tirate sei volte (ritirando i risultati già usciti) per determinare le capacità disponibili per l'automa dei PG. Il gruppo può sceglierne fino a tre. Solo uno dei PG può effettivamente entrare dentro il robot per combattere.

	1	2	3	4	5	6
1	Lanciareti	Scarica elettrica	Scudo	Palla incatenata	Cingoli blindati	Faro accecante
2	Ariete	Getto di pece	Corazza chiodata	Mazza	Pattini a rotelle	Sirena disorientante
3	Mini catapulta	Getto di schiuma	Corazza elettrificata	Ascia	Zampe da ragno	Corno di rinoceronte
4	Lanciarampini	Sbuffo di nebbia	Corazza imbottita	Lancia da torneo	Lanciagranate	Pinze da granchio
5	Fiamma ossidrica	Spruzzo d'olio	Corazza magnetica respingente	Braccio autopropulso	Modalità armadillo	Fauci idrauliche
6	Stivali a razzo	Folata di vento	Corazza appiccicosa	Sega rotante	Monociclo	Pugni a molla

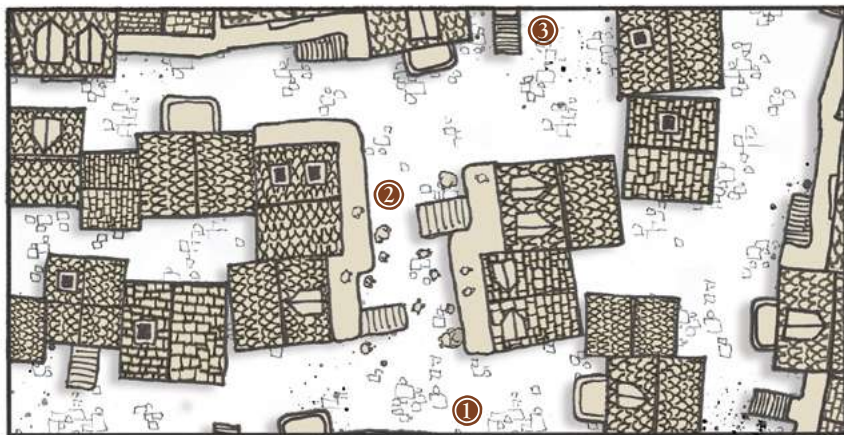
Se il gruppo, lasciando la scena, si porta dietro l'automa, la sua carica si esaurisce dopo un'ora.

CONSEGUENZE

Se i PG vincono il combattimento, possono proseguire: aggiornate il progresso. I Goblin esigono che lascino lì il robot, ma il gruppo può comunque tentare di scappare con esso.

Se sono sconfitti, perdono un'ora ma possono riprovare.

18. MAMME GOBLIN

Dozzine di mamme Goblin affollano le strade: è l'ora della passeggiata e tutte portano a spasso la loro terribile progenie. La spaventosa cacofonia di urla, pianti e capricci è più che sufficiente a fare impazzire i passanti. Cosa sconcertante, molti dei "bambini" sono grossi quanto le loro madri o persino di più, rendendo difficile distinguere gli uni dalle altre.

① **Entrata.**

② **Mamme Goblin.** Una chiassosa frotta di mamme Goblin crea un ingorgo impenetrabile.

③ **Uscita.**

Ingorgo

1-3	**Tate**. Diverse mamme squadrano i PG da capo a piedi e li dichiarano adatti al ruolo di genitori. Quindi li ricoprono di bambini Goblin e se ne vanno per i fatti loro. I bambini si erano stancati delle loro mamme e sono contentissimi di avere un nuovo adulto da tormentare. Si arrampicano sui PG e li seguono dappertutto, senza perdere la minima occasione di provocare guai.
4	**Carità**. Le mamme si affollano attorno ai PG e non li lasciano passare finché non hanno mollato almeno un articolo alimentare ciascuno per aiutarle a sostentare la loro "prole affamata". Accettano praticamente qualsiasi cosa sia vagamente commestibile, ma non sempre ne sono felici. I bambini colgono più che altro l'opportunità di tirare il cibo addosso al gruppo quando prova a passare oltre.
5	**Scalmanati**! I bambini sono assolutamente senza controllo. Si arrampicano sui muri, saltano giù dai tetti, percuotono i passanti con assi di legno e così via. Non c'è modo di passare senza essere aggrediti e respinti indietro. Le madri stanno sedute al margine della strada, chiacchierando tranquille e sgridando i bambini nel modo più tenero possibile. La baraonda prosegue finché le madri non vengono convinte a passare alle maniere forti.
6	**Festa**. Le mamme hanno deciso di allestire una festa di compleanno proprio in mezzo alla strada. Come servizio di sicurezza per l'evento hanno assoldato sei cavalieri Goblin corazzati che non lasciano passare nessuno. La strada è impercorribile finché il gruppo non sconfigge i cavalieri o li corrompe più delle mamme Goblin (le quali hanno promesso una fetta di torta a testa che, per i loro standard, è un'offerta incredibilmente generosa).

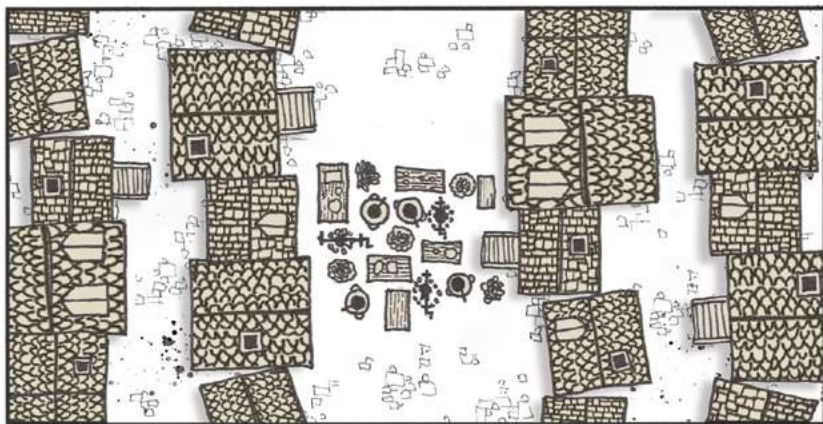
Mamma Goblin

	Descrizione	Nome
1	Non smette mai di lustrare i suoi pargoli; devono splendere sempre.	Gürdy
2	Trasporta i suoi bambini in un sacco, lo scrolla se fanno troppo baccano.	Zobst
3	Suo figlio è un pesce estremamente infelice; anche lui si chiama Sârd.	Sârd
4	Ha attaccato ai suoi figli delle briglie e persino un carretto.	Terri
5	Suo figlio è grosso il doppio di lei e coperto di folta pelliccia rossa.	Böstol
6	Non sembra avere dei figli, ma insiste a dire che siano proprio lì.	Eled

CONSEGUENZE

Se il gruppo riesce a passare, aggiornate il progresso.

19. GARA DI CUCINA

La via è gremita di cuochi Goblin che preparano manicaretti. Quello che un tempo era un ampio viale ora è un labirinto di calderoni ribollenti, pesanti tavoli di legno, cespi di verdure sconosciute, carni sullo spiedo e Goblin che corrono dappertutto trasportando ingredienti. Nessuno, che non sia un cuoco, viene lasciato passare.

La gara di cucina si tiene in occasione di una nota ricorrenza Goblin. Nessuno dei partecipanti ha la minima idea di cosa celebri la ricorrenza, ma sono lieti di sciorinare le loro lunghe, contorte e spaventosamente noiose teorie agli sventurati che lo chiedono.

Se i PG vogliono improvvisarsi cuochi in questa gara, devono innanzi tutto occupare lo spazio di un altro chef e impossessarsi della sua attrezzatura e ingredienti. Devono poi creare una pietanza usando fino a sei ingredienti comuni, nonché almeno un ingrediente segreto. Tirate tre volte sulla tabella per vedere quali ingredienti trovano i PG. I PG possono chiedere fino a sei unità di qualsiasi ingrediente comune, ma devono tirare per ciascuno di essi con una difficoltà pari al suo numero di sillabe. Se falliscono, non riescono a trovarlo.

Dopo che il gruppo ha messo insieme il suo piatto, deve cucinarlo decidendo quanto voglia impegnarsi nella cottura (da 1 a 6). Ogni punto di impegno aumenta la qualità, ma costa tempo prezioso. Tirate un dado. Se il risultato è inferiore all'impegno, il gruppo perde un'ora.

Infine, i giudici assegnano un punteggio alle pietanze: ogni punto di impegno vale 1 punto, ogni ingrediente segreto incluso vale 1 punto e l'originalità è ricompensata con d6 punti. Il dato tirato per l'originalità può essere **intralciato** o **migliorato** a seconda di quanto il Re dei Goblin apprezzi l'idea del gruppo.

Ricorrenza Goblin

1	Anniversario della Grande Guerra per la Liberazione dei Ferri di Cavallo.
2	Notte del Banchetto degli Alluci.
3	Giorno dopo la Notte di Ogniggùfi.
4	Anniversario del Collasso del Buon Governo nel Labirinto.
5	Notte delle Diecimila Gioie.
6	Giorno dell'Oltre la Resa dei Conti.

Ingrediente Segreto

	1	2	3	4	5	6
1	Frutto Sognante	Attizzatoio	Un grosso sasso	Formaggia di piedi	Dente di chioccia	Anatra viva
2	Uova di rana	Linfa di pino	Miele di blatta	Antisale	Lichenocchio	Pesce Fetenzio
3	Grasso brunastro	Polvere da sparo	Inchiostro di piovra invisibile	Sciroppo nero	Pesche sanguinelle	Zanne di serpente macinate
4	Uovo di trampoliere	Sudore di Troll Notturno	Funghi luminescenti	Una tegola	Dentrifricio sottomarca	Goccioline di espettorato
5	Cereali glassati al cioccolato	Chicchi di mela passa (minuscole mele rinsecchite)	Pizzicapepe (fa incendiare la testa)	Una testa di Fiammetto (canzona le vostre abilità culinarie)	Un chicco di caffè (così forte da svegliare i morti)	Una pianta in vaso con Fatine che dormono in ogni fiore
6	Vino di Gnolfurga (tossico, esplosivo)	Torta di graniglia (dura come un sasso)	Vingufo (fatto di gufi)	Ciambella salata con sopra un po' di tutto	Schiuma di stagno invecchiata (da intenditori)	Un barattolo di terrore

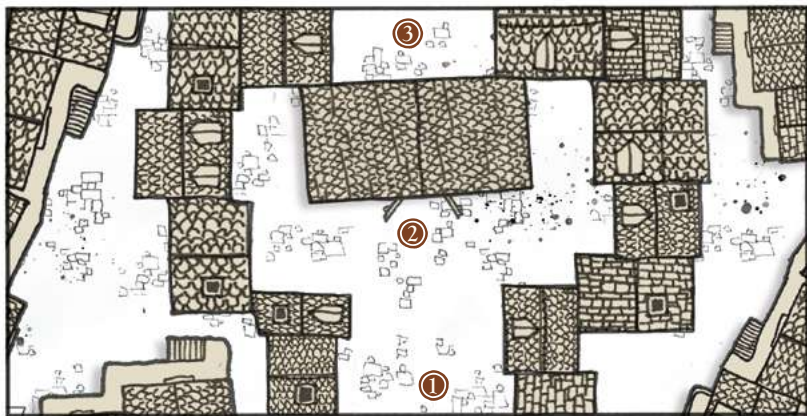
CONSEGUENZE

Se i PG totalizzano 5 punti o meno, evidentemente non sono cuochi e vengono cacciati via.

Con 6-11, aggiornate il progresso.

Con 12 o più, vincono la gara e sono considerati cuochi di fama mondiale in tutta la città. Annotate "Chef" sulle loro schede e andate direttamente alla cucina del castello (pag. 250).

20. LE SCUDERIE

Il miasma di stalla vi attanaglia le narici ben prima che le vediate. Centinaia di recinti occupati da Cavalcature Goblin che ringhiano e gemono giorno e notte. Al di là delle scuderie, il castello del Re dei Goblin torreggia nel cielo.

① **Strada.**

② **Scuderie.** Al momento, le scuderie stanno attraversando una crisi! Una volta risolta la crisi, apriranno al pubblico. I cavalieri con i loro destrieri possono passare senza fastidi, ma tutti gli altri PG devono decidere chi fa il cavaliere e chi il destriero, se vogliono entrare.

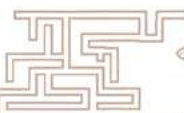
③ **Cavalcature Goblin.** Allineate dentro piccoli recinti vi sono Cavalcature Goblin di ogni taglia e indole.

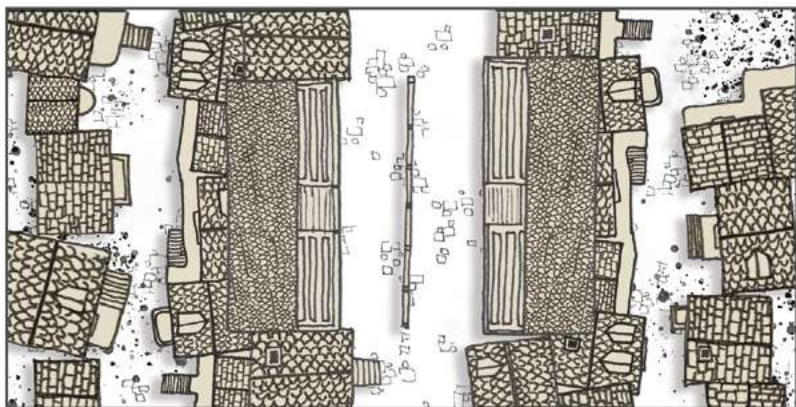
Crisi

1	**Competizione**. Si sta svolgendo una gara improvvisata tra tre cavalieri, ognuno dei quali proclama di avere la Cavalcatura più veloce del paese. Raggiungono tutti e tre la stessa identica velocità, perciò la gara viene ripetuta in continuazione. Tutto ciò dura un'ora, a meno che qualcuno non riesca a dimostrare che uno di loro (o un altro cavaliere) abbia effettivamente la Cavalcatura più veloce.
2	**Ispezione**. I cavalieri Goblin sono sotto ispezione del loro ufficiale comandante e non permettono a nessuno che non sia un cavaliere di attraversare la scena. Il comandante è furibondo per la loro mancanza di disciplina e ordina di eseguire fino alla nausea numerose manovre diverse. Tutto ciò dura un'ora.
3	**Rapina**. Quando il gruppo arriva in scena, dalle scuderie si scatena una cacofonia di tonfi, ruggiti animali e grida di Goblin. Tre Goblin, che ovviamente non sono cavalieri, escono di corsa dal portone delle scuderie in sella a Cavalcature Goblin. Alle loro spalle, un drappello di cavalieri li insegue a piedi. I ladri potrebbero dileguarsi in fretta, ma non hanno la minima idea di come si controllano le bestie e finiscono per girare in tondo. Dopo un'ora, se il gruppo non ha attraversato la scena senza farsi vedere, tirate un dado. Con 1-3 i ladri vengono acciuffati. Con 4-6, riescono infine a fuggire.
4	**Incendio**. Le scuderie vanno a fuoco! I Goblin corrono dappertutto tentando di spegnere le fiamme (senza grande successo). Anche le Cavalcature galoppano qua e là, completamente incustodite. Se un PG ne ruba una, deve tentare di domarla (difficoltà 4) prima di poterla usare come destriero. L'incendio si esaurisce da solo in un'ora.
5	**Preparativi**. Le Cavalcature vengono preparate per la giostra dei cavalieri. Gli stallieri non ricordano a quale bestia debbano somministrare una pozione soporifera: quella del cavaliere verde o quella del cavaliere blu? La prossima scena da giocare è la Giostra dei Cavalieri (pag. 222).
6	**Svuotiamo tutto!** Le Cavalcature Goblin sono in offerta speciale! Il Goblin addetto alle vendite sembra piuttosto ambiguo e un'ispezione ravvicinata può svelare (difficoltà 4) che le Cavalcature che offre sono in condizioni pietose. Se conclude una vendita, il losco figuro scompare appena può.

CONSEGUENZE

Se il gruppo passa inosservato attraverso le scuderie, aggiornate il progresso.

Se i PG aspettano un'ora, la crisi si risolve e possono passare senza interferenze. Aggiornate il progresso.

21. GIOSTRA DEI CAVALIERI

Sbucate in un cortile brulicante di Goblin che bisticciano. Al centro esatto, quattro cavalieri Goblin trottano avanti e indietro, le lance in resta. Mentre arretrate suona un allarme e siete rapidamente circondati. Con vostra gran sorpresa, i cavalieri vi fanno una proposta: partecipate alla celebrazione e forse vi permetteranno di proseguire nel Labirinto...

La Celebrazione. Manco a dirlo, i tornei dei Goblin sono infarciti di imbrogli. Anzi, imbrogliare fa parte del gioco! Se i PG partecipano – o scelgono di scommettere sul risultato – i tentativi di barare (specialmente quelli più scaltri) sono giudicati favorevolmente. Al contrario, se i Goblin pensano che i PG non stiano barando abbastanza (o si lasciano imbrogliare da semplici trucchetti), possono iniziare a scagliare uova marce.

Il Torneo. È suddiviso in tre incontri, sui quali i Goblin sollecitano il giudizio dei PG; se rifiutano, un Goblin del pubblico si assume questa responsabilità. Se un PG vuole partecipare, può farlo a patto che un concorrente si ritiri per qualsiasi ragione. Il primo incontro vede il cavaliere arancione contro il cavaliere verde. Il secondo, il cavaliere rosso contro il cavaliere blu. Il terzo e ultimo incontro si svolge tra i vincitori dei primi due.

Gli Incontri

Primo. Trionfa il cavaliere verde, ma sprona il suo destriero prima che suoni la tromba.

Intervallo. Prima del secondo incontro, il cavaliere rosso offre una tangente al giudice.

Secondo. Il cavaliere blu vince usando una serie di colpi troppo sleali persino per un Goblin.

Intervallo. Mentre il pubblico applaude, uno dei finalisti versa di nascosto una pozione soporifera nel mangime del destriero dell'avversario.

Finale. Entrambi i finalisti barano: uno mira alla testa dell'avversario all'incrociar delle lance e l'altro usa una lancia più lunga di quelle regolamentari. Il giudice deve conferire l'elmo arrugginito del campione a un vincitore. Se sceglie il cavaliere che ha drogato il destriero del rivale, il campione gli offre una tangente.

Tangenti

1	Gora dell'Eterno Fetore imbottigliata.
2	Mezza mela marcia.
3	Una fettuccia di nastro rosso.
4	Una moneta luccicante.
5	Il suo sassolino speciale.
6	La sua mano in matrimonio.

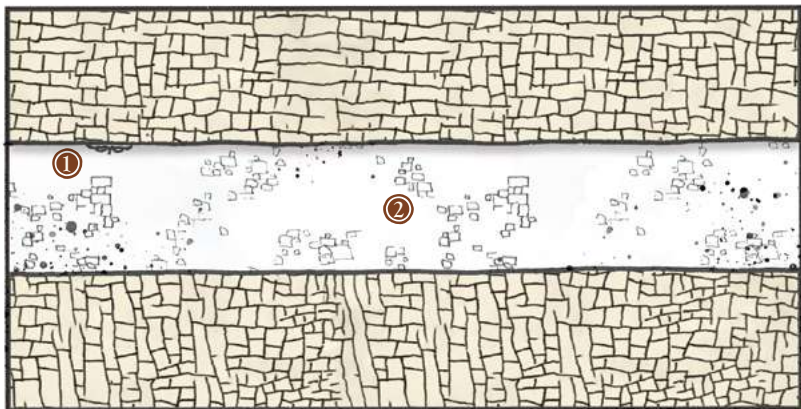
Reazione del Pubblico

1	Tutte le dame svengono.
2	Acclamazioni trionfanti.
3	Una scrollata di spalle collettiva.
4	"Buu, fai pietà!"
5	Un unico, triste "evvài".
6	Partono i lanci di uova marce.

Goblin

	Descrizione	Nome
1	Goblin grassoccio che stringe un libro che non sa leggere.	Blorb
2	Goblin segaligno e orbo che ridacchia incessantemente.	Måstifiles-Rex
3	Goblin che ha paura della frutta fresca.	Trëmmol
4	Una guardia in armatura completa. Incita di continuo a "spaccare le teste".	Fåüstüs
5	Anziano cavaliere Goblin che si addormenta di continuo.	Damäe Möri
6	Fanciulla Goblin che vorrebbe misurarsi nel torneo.	Süss

22. VECCHI VESTITI CATTIVI

Un corridoio grigio pallido, con la pavimentazione soffice e silenzioso come un ragno in agguato. Spoglio, lindo e infinitamente dritto. In lontananza, nella luce color latte avariato, qualcosa attira la vostra attenzione.

① **Vestiti Vecchi.** Alcuni logori e sgradevoli indumenti sono appesi a un chiodo arrugginito nel muro: un cappello a cilindro, marsina, pantaloni, un cencioso boa di piume e una vecchia scarpa spaiata. I vestiti sono infestati e seguono i PG. Dapprima di nascosto, apparendo in un mucchietto ogni volta che i PG si girano; poi apertamente. Rigidi e vuoti. Frementi come ragni quando si muovono. Sono uno specchio dei PG, ma rievocano solo gli aspetti più oscuri delle loro azioni. Li inseguono se scappano. Li attaccano se combattono. Si infuriano se danno loro fuoco.

② **Il Corridoio.** Il passaggio è un tranello: non è altro che un lunghissimo nastro trasportatore silenziato, azionato da Goblin silenziati. Non importa quanto lontano ci si spinga, avanti o indietro, non si arriverà mai alla fine. Il chiodo arrugginito continua a passare accanto al gruppo.

I vestiti vogliono essere indossati. Se i PG si cambiano, togliendosi i vestiti e indossando quelli infestati, i loro vecchi indumenti fanno un gesto di "pollice in su" e si afflosciano a terra.

Ai vestiti piace ballare. Se un PG, o giocatore, fa qualcosa di ritmico o musicale, i vestiti cominciano a dare strattoni. Se il personaggio si mette a ballare, i vestiti assecondano le sue mosse. Se balla, i Goblin sghignazzano e i muri tremolano. Se i PG corrono in entrambe le direzioni allo stesso tempo, il marchingegno non può funzionare in entrambi i sensi. Se i PG danno fuoco ai vestiti scatenandone la furia, i Goblin si spaventano, urlano di terrore e scappano.

Goblin

	Descrizione	Nome
1	Basso, brutto e bravo a fare le imitazioni.	Müs kül
2	Tipetto paffuto con corna appuntite e faccia da porcello.	Musoceffo
3	Assistente del Re dei Goblin; indossa un berretto a punta.	Tristablatta
4	Assistente del Re dei Goblin appena licenziato.	Cianciaghindo
5	Piccoletto con enormi occhioni tondi.	Poxi
6	Indossa un poncho e vaga nel Labirinto raddrizzando torti.	Senzanome

CONSEGUENZE

Se il gruppo riesce a scendere dal *tapis roulant*, aggiornate il progresso.

IL CASTELLO

Davanti a voi torreggia il castello del Re dei Goblin, le guglie si stagliano, quasi nere, contro il cielo. Nonostante la fatica per arrivare fin qui, la tentazione di tornare indietro vi assilla ancora.

SCENE DEL CAPITOLO

Il Gran Finale

Il Re dei Goblin è ormai alle strette. Non si aspettava che il gruppo arrivasse così vicino, perciò cerca di ostacolarlo con ogni mezzo a disposizione, al fine di ritardarlo, cercando però di rimanere sempre un passo avanti.

All'inizio del capitolo, tirate 2 dadi. Il Re dei Goblin parte nella stanza corrispondente alla somma dei dadi.

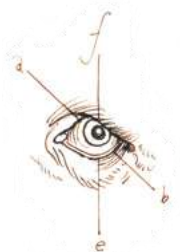
Il castello è una scena d'azione nella quale ogni round dura 20 minuti. Ogni tre round, i giocatori perdono un'ora. Per questa ragione il Re dei Goblin tenta di assicurarsi di non essere mai nella stessa stanza dei PG. Al turno del Re, usate la Mappa del Castello per muoverlo in una stanza adiacente a quella in cui si trova attualmente. Al turno dei PG, ogni membro del gruppo tenta di superare l'ostacolo o la sfida della stanza in cui si trova. Chi ha successo può passare in una stanza adiacente. I PG che falliscono non possono muoversi e devono riprovare al prossimo turno del gruppo. I PG possono separarsi per cercare di intrappolare il Re dei Goblin, ma ciò può rendere le sfide più difficili da superare. I PNG del castello dicono liberamente ai PG se il Re è passato di lì recentemente e in che direzione è andato.

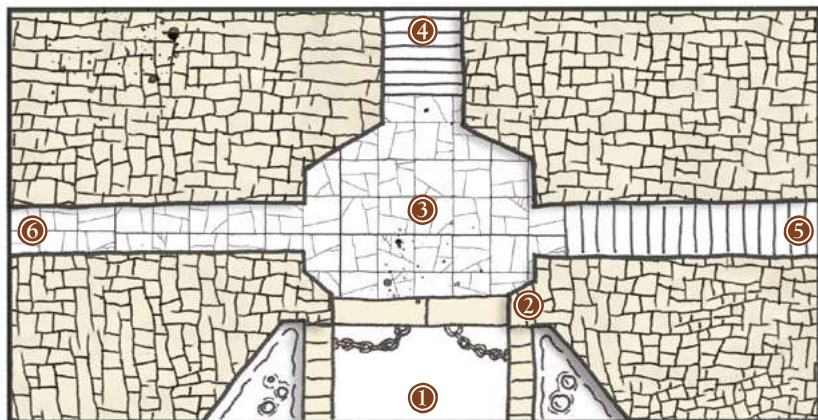
Se un PG riesce a raggiungere il Re dei Goblin prima che il tempo scada, può recitare l'incantesimo (se non lo sa a memoria può leggere il testo in corsivo a pag. 254) o, altrimenti, dimostrare in altro modo che abbia una volontà altrettanto forte della sua e che egli non abbia potere su di lui. Ciò costringe il Re a restituire ciò che ha rubato ai PG. Se ciò avviene passate a "Conclusione", pag. 254.

La Mappa

Muoversi da una scena all'altra nel castello è diverso dal resto del Labirinto. Le stanze sono collegate tra loro come indicato sulla mappa. Non occorre annotare il progresso né effettuare tiri di esplorazione. È sufficiente andare al numero di pagina indicato quando si lascia la scena.

Il Re dei Goblin

Se vi serve un po' di ispirazione per le azioni del Re messo con le spalle al muro, tirate sulla tabella in fondo alla stanza in cui si trova attualmente. Tuttavia, se avete un'idea che ritenete migliore delle voci della tabella, usatela senza pensarci due volte!

1. IL CANCELLO

Di fronte a voi incombe il castello del Re dei Goblin. Un corto ponte di pietra si inarca sopra un fossato che gorgoglia di melma puzzolente. Un massiccio portone a due battenti è solidamente chiuso. Uno strano silenzio regna su ogni cosa.

① **Il Ponte.** Fatto di pietra lastricata.

② **Portone di Legno Massiccio.** Per aprirlo è richiesta una grande forza (difficoltà 6, ridotta di 1 per ogni aiutante). Enormi catene collegano i battenti alle mura, ma stranamente non impediscono affatto ai PG di aprire il portone.

③ **Vestibolo.** Una lunga rampa di scale sale nel castello. A destra e sinistra si aprono due porte.

Incontro: la prima volta che i PG entrano in questa stanza, il portone non è sorvegliato. La seconda volta, tirate per un incontro. La terza volta usate l'incontro che non è uscito la volta prima.

④ **Scala che Sale.** Alla Sala del trono (pag. 240).

⑤ **Scala che Scende.** Alle Prigioni (pag. 232).

⑥ **Lungo Corridoio.** All'Armeria (pag. 252).

Incontro

1-3	**Il Lattaio.** Un carretto di latte è parcheggiato davanti al portone, dove il lattaio sta collocando attentamente diverse bottiglie e raccogliendo i vuoti. Indossa guanti pesanti, perché i Goblin sono spaventosamente allergici al latte (li fa gonfiare di gas e fluttuare in aria). Se gli chiedono perché stia consegnando del latte, il lattaio si offende: la sua famiglia fa questo lavoro da più di 700 anni e lui non intende fermarsi ora.
4-6	**L'Intero Esercito dei Goblin.** L'intrusione del gruppo nel castello è stata finalmente scoperta ed è stata convocata l'intera armata dei Goblin! L'atrio d'ingresso e il ponte brulicano, letteralmente, di battaglioni di fanti, cavalieri, cannonieri e Goblin giunti qui solo per divertirsi un po'. Il castello non può contenerli tutti, perciò si accalcano qui sperando che il gruppo si faccia vedere presto. Quasi tutti sono piuttosto imbronciati per la mancanza di azione finora e se ne lagnano chiassosamente. Diversi Goblin approfittano più che possono della situazione e hanno cominciato a vendere spuntini. Quando vedono i PG, tutti si avventano su di loro, ma si smarriscono molto facilmente nel castello. Oltrepassare l'esercito dei Goblin è ovviamente molto, molto difficile.

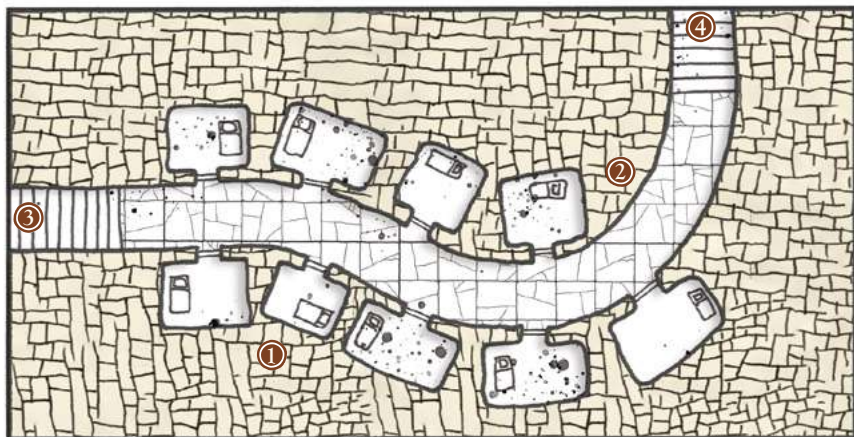
Battaglione di Goblin

1	Cavalieri con lance spianate; alle loro spalle ve ne sono altri con lance più lunghe.
2	Una dozzina di Goblin aziona un gran cannone che spara altri Goblin, porcellana o coriandoli.
3	Un venditore di spuntini caldi cerca di rifilare qualcosa a chiunque gli passi vicino.
4	Una testuggine di soldati muniti di scudo avanza correndo sugli scudi dei compagni.
5	Uno tsunami di Goblin armati di reti, padelle e attizzatoi.
6	La calca si apre svelando un Goblin muscoloso e unto di grasso che invita al combattimento uno contro uno.

Re dei Goblin

1	Si ritira nella Sala del trono.
2	Si ritira nelle Prigioni.
3	Si ritira nell'Armeria.
4	Si trasforma in gufo e vola nella torre.
5	Canzona il gruppo in un eccesso di baldanza.
6	Chiama rinforzi dalla città.

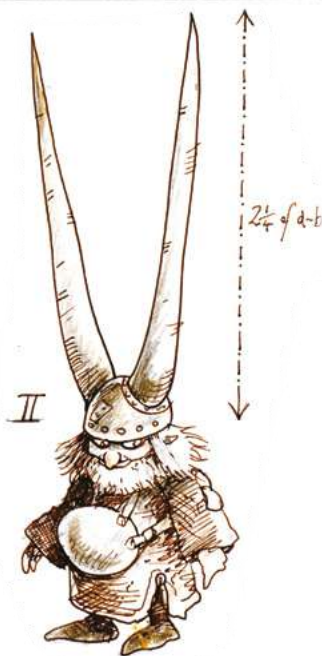
2. LE PRIGIONI

Il passaggio scende gradualmente e sbuca in un lungo corridoio ricurvo fiancheggiato da celle di prigionia su ambo i lati. Il luogo è pregno del lezzo di fatiscenza e dei gemiti, brontolii e folli chiacchiericci dei detenuti. Le fiaccole tremolanti sui muri gettano sul pavimento lunghe ombre incerte.

Incontro nelle Prigioni: in questa scena si verifica un nuovo incontro ogni ora.

① **Celle.**

② **Chiavi delle Celle.**

③ **Scala che Sale.** Al Cancello (pag. 230).

④ **Scala che Sale.** Alla Scalinata (pag. 242).

Incontro

1-2	**Prigionieri Evasi.** Sei prigionieri sono appena usciti dalle loro celle e stanno in mezzo al corridoio a discutere il piano di fuga. Non prevedevano di arrivare tanto lontano!
3-4	**Penombra**. Quattro Goblin tentano di ricacciare in cella un enorme serpente nero lungo sei metri. Non se la stanno cavando bene. La serpe si chiama Penombra e conosce il castello come le sue scaglie. Abita qui da anni ed è così attenta e silenziosa che è stata catturata solo da poco.
5-6	**Imboscata**. Una banda di sei Goblin attende il gruppo al varco. Non appena li vedono, balzano sui PG e cercano di spingerli nelle celle e chiudere le porte. Se tutti i PG vengono catturati, possono spendere un turno per tentare di sfondare le porte (difficoltà 4), sempre che non abbiano altre soluzioni.

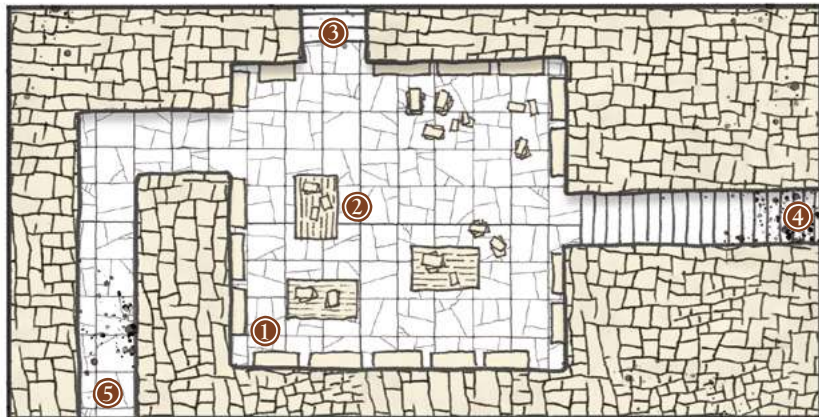
Piano dei Prigionieri

1	Gambe in spalla! A quanto pare ci sono degli intrusi che potrebbero fungere da diversivo.
2	Rubare tutti i vestiti dei Goblin. Pensate che spasso!
3	Trovare il Goblin che li tormentava e sbatterlo in cella al posto loro.
4	Trovare qualche arma e capeggiare una rivolta. Ai Goblin serve solo un po' di incoraggiamento.
5	Tornare nelle loro celle; non ci stavano poi tanto male!
6	Trovare qualcosa da mangiare. Non c'era una cucina da qualche parte qua in giro?

Re dei Goblin

1	Si ritira al Cancello.
2	Si ritira sulla Scalinata.
3	Offre ricchezze ai PG per tradire i compagni.
4	Intima al gruppo di arrendersi.
5	Fa entrare il gruppo in una cella con l'inganno.
6	Libera i prigionieri per coprire la sua fuga.

3. LA BIBLIOTECA

Centinaia di libri sono impilati per terra, sui tavoli, sui davanzali e qua e là persino sugli scaffali. La luce filtra da finestrelle alte e strette con piccoli pannelli di vetro piombato. La polvere regna dappertutto. L'odore di muffa e cuoio vecchio vi riempie le narici.

La biblioteca del Re dei Goblin racchiude tutti gli importanti registri, tomi di leggi e storie del suo reame, prima che il catastrofico Collasso del Buon Governo riducesse il Labirinto alla sua attuale condizione di quasi anarchia. Nessuno legge questi libri da centinaia di anni.

Incontro: tirate la prima volta che il gruppo entra nella stanza. La situazione permane finché non viene risolta.

① **Scaffali e Mensole.** Coperti di libri antichi.

② **Scrivanie.**

③ **Scala che Sale.** Sala delle mappe (pag. 236).

④ **Scala che Scende.** Alla Scalinata (pag. 242).

⑤ **Lungo Corridoio.** All'Armeria (pag. 252).

Incontro

1-2	**Valanga.** Una serie di alti scaffali pieni di libri è crollata, seppellendo le uscite per l'armeria e per la sala delle mappe sotto una montagna di tomi antichi. Per trovare le porte, il gruppo deve farsi strada scavando (difficoltà 5). Se fallisce può provare di nuovo, ma ogni tentativo richiede un'ora.
3-4	**Il Bibliotecario.** Un Troll Notturno vecchissimo e mostruosamente grasso di nome Hexi è stato nominato bibliotecario. È incatenato al pavimento in modo che non possa lasciare la stanza, ma non permette ai PG di entrare perché teme l'ira del Re dei Goblin. Se liberato impazza immediatamente nel castello, aggredendo tutti i Goblin che incontra. La catena è attaccata a una pietra nel pavimento, ma con uno sforzo sufficiente è possibile scalzarla e farla roteare come un mazzafrusto. Hexi può essere intimidito minacciando verosimilmente di distruggere i libri.
5-6	**Libri Bricconi.** I libri sono molto seccati per non essere stati letti così a lungo. Svolazzano nella stanza e fluttuano davanti alle facce dei PG, bloccando il loro campo visivo finché non vengono letti. Se il gruppo passa un turno a leggere i libri, questi ritornano soddisfatti sugli scaffali. I PG possono anche scacciarli minacciandoli col fuoco o semplicemente aprirsi la strada combattendo (difficoltà 4). Se suggeriscono che la persona più adatta a leggerli sia il Re dei Goblin, i libri volano direttamente da lui e lo ritardano per un turno.

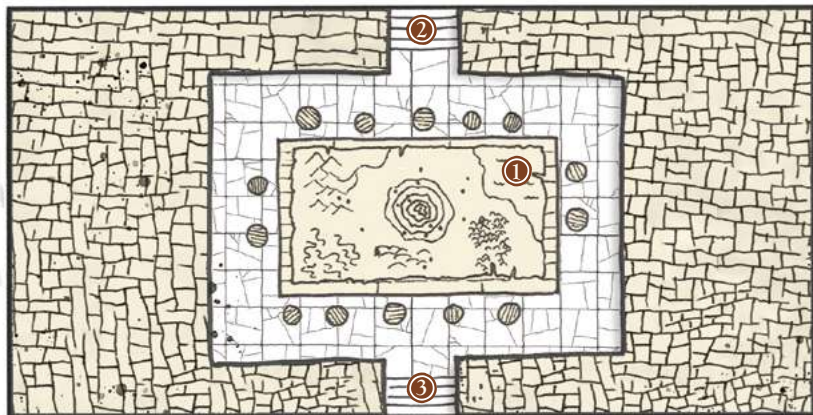
Libri

	Descrizione	Titolo
1	Un ritratto fantascientifico del futuristico mondo del 1987.	*Un Mondo Pieno di Domani*
2	Racconti di gesta ardite e intrepide imprese.	*I Cavalieri del Tempo Che Fu*
3	Dizionario contenente ogni parola che sia mai stata detta.	*L'Incomprensibile Garbuglio*
4	L'ultima parola in campo di ricerche goblinologiche.	*I Goblin del Labirinto*
5	Un malconcio libretto rosso di racconti di fate.	*Il Labirinto*
6	Un libro per bambini con illustrazioni colorate ma un po' inquietanti.	*Le Notti dell'Arcobaleno*

Re dei Goblin

1	Si ritira nella Sala delle mappe.
2	Si ritira sulla Scalinata.
3	Si ritira nell'Armeria.
4	Intrappola un PG in un libro a caso.
5	Crea una zona di silenzio nella biblioteca.
6	Si nasconde in un libro a caso.

4. LA SALA DELLE MAPPE

Su un massiccio tavolo di legno, che occupa quasi tutta la stanza, è steso uno dei più preziosi tesori del Re dei Goblin: una mappa che gli consente di trovare ogni viaggiatore che si faccia strada nel suo Labirinto.

Incontro: tirate sulla tabella la prima volta che il gruppo entra nella stanza.

① **Mappa.** Un modello in scala del Labirinto è steso su un enorme tavolo di legno. Raffigura anche le regioni esterne al Labirinto propriamente detto. Dozzine di pedine di legno intagliato, a forma di personaggi di ogni specie, si muovono sulla mappa in tempo reale. Come nella realtà, le pedine che rappresentano i PG sono nella sala delle mappe, ed è riportata anche la posizione attuale del Re dei Goblin. Non è possibile muovere i pezzi a mano. Anche se scivolano autonomamente, quando un PG tenta di prenderne uno ha la sensazione che siano tutt'uno con il tavolo.

② **Scala che Sale.** Alla Torre (pag. 248).

③ **Scala che Scende.** Alla Biblioteca (pag. 234).

Incontro

1-5	**Scommettitori Goblin.** Numerosi Goblin osservano con entusiasmo il progresso del gruppo sulla mappa e scommettono se riusciranno a raggiungere il Re dei Goblin. Commentano i risultati finora ottenuti dai PG e chi ha scommesso su di loro si lagna di tutti gli sbagli che stanno facendo. Il Goblin che scommette a loro favore offre consigli sbagliati, quali cercare una porta segreta dove non ne esiste alcuna o che, se si siedono nella sala del trono, sarà il Re dei Goblin ad andare da loro.
6	**Flimflam.** Un Furetto parlante di nome Flimflam sta studiando la mappa per cercare il suo compagno di viaggio perduto, un'Umana di nome Anastasia. Flimflam indossa un completo verde da guardiacaccia ed è amichevole e ottimista in modo aggressivo.

Regioni

	1-3	4-6
1	Il Gran Mare del Silenzio.	Il Gran Deserto di Polvere.
2	La Costa Frantumata.	I Monti del Mistero.
3	Il Tremendo Abisso Ululante.	La Grande Pianura dei Capelli.
4	L'Ampio Tratto della Putredine.	Le Alte Colline.
5	Il Sepolcro Silente sul Colle Sacro.	Il Labirinto.
6	La Desolazione del Viandante.	Nessunposto.

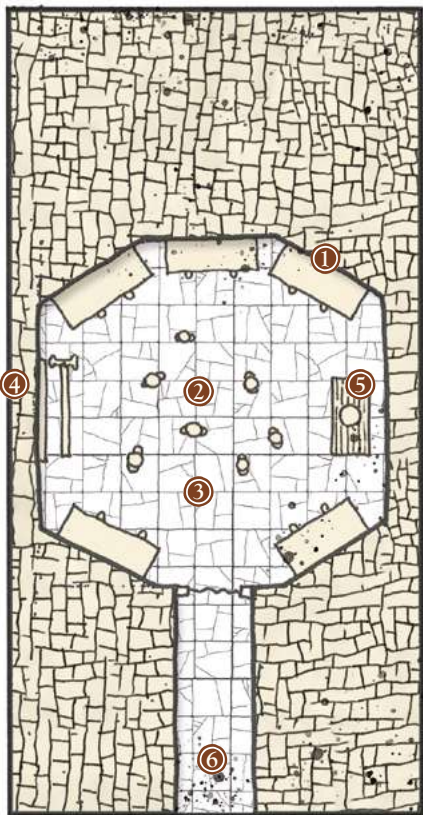
Re dei Goblin

1	Si ritira nella Torre
2	Si ritira nella Biblioteca
3	Si arrende
4	Svanisce, ma la mappa indica che sia nascosto qui
5	Muove un PG in una stanza a caso
6	"Se regnerete insieme a me, tutto questo sarà vostro."

Vi state godendo il mio Labirinto?

- Jareth

5. IL GUARDAROBA

La vanità, prima tra le poche debolezze del Re dei Goblin, si palesa qui, sotto gli occhi di tutti, per quanto attorniata dalla sporcizia e dal caos della Città dei Goblin.

Incontro: tirate sulla tabella la prima volta che il gruppo entra nella stanza.

① **Armadi.** Una serie di armadi elegantemente intagliati occupa gran parte delle pareti, allungandosi fino all'alto soffitto.

② **Manichini.** Alcuni inquietanti manichini in elaborate vesti scintillanti sono disposti nella stanza. Tirate due dadi e sommate i risultati per scoprire quanti siano.

③ **Lucernario.** Un lucernario di vetro piombato, quasi ostruito dai rampicanti, immerge la stanza in una soffice penombra maculata, come in una foresta.

④ **Specchio.** Appeso al muro c'è uno specchio alto il doppio di un uomo. Se un PG tiene sollevato un capo di abbigliamento, lo specchio gli mostra che aspetto avrebbe se lo indossasse. Gli conferisce inoltre una bellezza ipnotica.

⑤ **Sfera di Cristallo.** Se i PG la toccano, li teletrasporta nella sala da ballo (pag. 246).

⑥ **Passaggio a Volta con Tenda.** Alla sala del trono (pag. 240).

Tu mi ricordi il bambino.

- Jareth

Incontro

1-2	**Manichini.** Circondano i PG e tentano di scacciarli, i volti muti che ruotano per seguire i loro movimenti. Si muovono a scatti guizzanti, urtando i PG sulla traiettoria. Sono sorprendentemente pesanti. Se un PG distrugge o minaccia di distruggere i vestiti del Re dei Goblin, i manichini si concentrano su di lui e ignorano tutti gli altri.
3-4	**Vestiti.** I cassetti degli armadi si spalancano e riversano nella stanza un torrente di vesti, giacche e brache molto aderenti. Gli abiti tentano di vestire ogni PG infilandoglisi addosso e avviluppandogli braccia e gambe. Possono fluttuare nell'aria e volare a piacimento. Sono terrorizzati dal fuoco e dalle macchie. I PG che tentano di strapparli si ritrovano con le mani legate da robuste sciarpe volanti.
5-6	**Sarti.** Nella stanza vi sono alcuni sarti Nani che danno gli ultimi aggiustamenti agli elaborati costumi del Re dei Goblin. Dispongono di ogni genere di strumenti da cucito. Non vogliono che nessuno li distragga dal loro lavoro, ma in pochi secondi possono rendere favoloso l'aspetto dei PG.

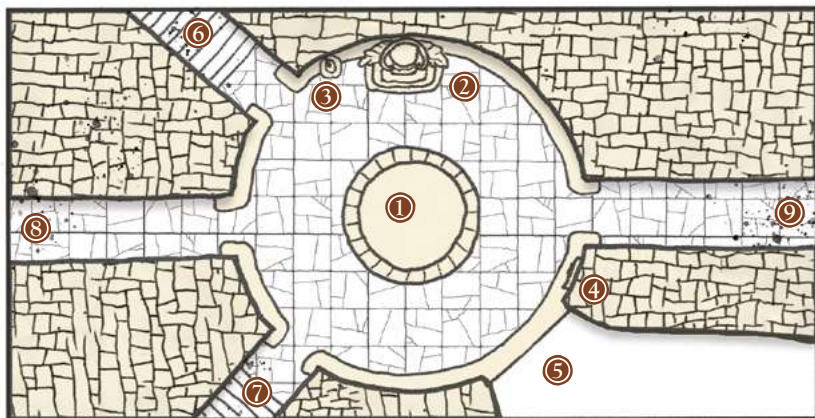
Strumenti da Cucito

1	Ago che vola in aria quando il proprietario fischietta.
2	Enormi forbici magiche che tagliano solo la stoffa.
3	Puntaspilli magico; qualsiasi cosa fissata resta sospesa in aria finché lo spillo non viene rimosso.
4	Metro a nastro che commenta la taglia e la forma di qualsiasi cosa misuri.
5	Pistola che spara una scarica di lustrini che ricopre ogni cosa in un'area a cono.
6	Macchina da cucire sgangherata capace di creare vestiti nuovi in un batter d'occhio.

Re dei Goblin

1	Usa il cristallo per apparire nella Sala da ballo.
2	Si ritira nella Sala del trono.
3	Cambia costume.
4	I manichini diventano suoi sosia.
5	Anima i vestiti per attaccare i PG.
6	Si nasconde in un armadio.

6. La Sala del Trono

La sala del trono del Re è uno sfacelo. Cibo, spazzatura e frammenti di mobili rotti sono sparpagliati dappertutto, prova delle frequenti baldorie dei Goblin.

Incontro: tirate sulla tabella la prima volta che il gruppo entra nella stanza.

① **Fossa Circolare.** Al centro della stanza, profonda circa mezzo metro.

② **Trono del Re dei Goblin.** Addossato alla parete in fondo e coperto di panneggi viola. La spalliera e i braccioli sono intagliati a forma di corni arricciati.

③ **Campana.** Suonandola si dà l'allarme. I Goblin accorrono a frotte nella stanza, equipaggiati alla bene e meglio, con armature improvvisate e qualsiasi "arma" che siano riusciti a racimolare.

④ **Orologio con Lancette a Forma di Pugnale.** Indica quante ore restano al gruppo. Spostare le lancette non influisce in alcun modo sulle ore restanti.

⑤ **Finestra.** Da qui il gruppo può vedere tutte le scene che ha visitato nella Città dei Goblin.

⑥ **Scala che Sale.** Alla Scalinata (pag. 242).

⑦ **Scala che Scende.** Al Cancello (pag. 232).

⑧ **Lungo Corridoio.** Alla Cucina (pag. 250).

⑨ **Passaggio a Volta.** Al Guardaroba (pag. 238).

Incontro

1-2	**Festa Goblin.** I Goblin mangiano, bevono, si accapigliano e fanno un baccano spaventoso. Se avete fatto 1, stanno anche cantando. Attaccano a vista il gruppo e tentano di allontanarlo dalla posizione attuale del Re dei Goblin.
3-4	**Consiglio di Guerra.** Diversi cavalieri Goblin in armatura sono seduti a una tavola rotonda nella fossa, discutendo animatamente sullo stato attuale della "guerra". Non è chiaro di quale guerra stiano parlando, ma sembra che comprenda i budini. Inseguono e cercano di attaccare i PG non appena entrano nella stanza, ma impiegano un minuto intero per arrampicarsi fuori dalla fossa.
5-6	**Ristrutturazione.** Una squadra di carpentieri Nani sta ricostruendo la parte della stanza crollata a causa di un'esplosione di qualche tipo, probabilmente durante una festa Goblin. Sono neutrali verso i PG, a meno che non abbiano danneggiato il castello, nel qual caso lo sanno e sono furiosi.

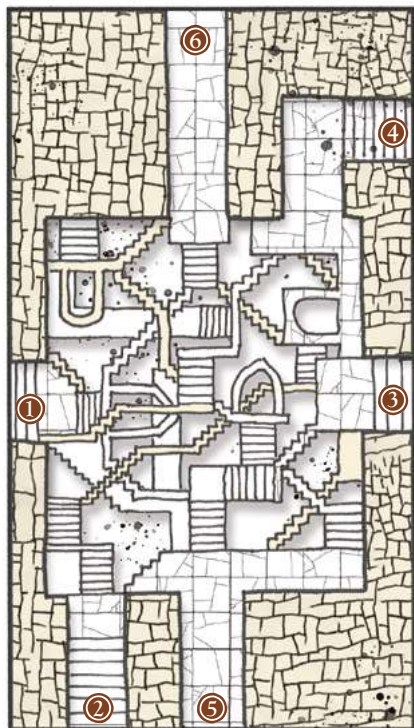
Goblin

	Descrizione	Nome
1	Custode del tesoro, un guerriero possente e spietato.	Candolwic
2	Custode del tesoro, un furfante astuto e percettivo.	Låmpsöniüs
3	Custode del tesoro, ma non sa proprio cosa voglia dire.	Agmøür
4	Grande bardo, per lo più ripete a vanvera le parole gherone, pianella e passero.	Aêlst
5	Dichiara di essere commestibile. È velenoso per chiunque non si chiami Valeria.	Müskül
6	Molto basso di statura dopo l'incidente. Ha nostalgia dei bei tempi in cui era alto.	Gâmbedicuöio

Re dei Goblin

1	Si ritira sulla Scalinata.
2	Si ritira al Cancello.
3	Si ritira nella Cucina.
4	Si ritira nel Guardaroba.
5	Siede sul suo trono per l'ultima volta.
6	"Tutto ciò che ho fatto, l'ho fatto per voi."

7. LA SCALINATA

Davanti a voi si staglia un panorama vertiginoso. Scale, archi, passerelle e pianerottoli si intrecciano e s'incrociano in ogni direzione. Molti sono ribaltati, girati su un fianco o verticali e sembrano impossibili da percorrere. Vi sentite sopraffare da un'intensa sensazione di confusione e vertigini.

Sulle scale i PG si sentono sempre come se fossero a testa in su, a prescindere dal loro orientamento effettivo. Quindi, se il sentiero conduce a un muro e il PG decide di camminarci sopra, ha l'impressione che la stanza intera ruoti per fare di quella superficie il "pavimento".

Sulla scalinata si aprono sei porte. Ogni volta che il gruppo cerca di raggiungerne una, deve stare attento a non perdere l'orientamento (difficoltà 5). Se fallisce, tirate un dado per vedere davanti a quale porta si ritrova. Se finisce davanti alla porta sbagliata può riprovare tutte le volte che vuole, ma ogni tentativo richiede un turno.

Il Re dei Goblin è immune all'effetto di confusione della scalinata e può raggiungere qualsiasi porta desideri. Gli altri PNG non sono altrettanto fortunati e tirano sempre un dado per vedere dove arrivano. La scalinata può essere una stanza molto utile per seminare gli inseguitori.

Se il gruppo contrassegna il percorso da una porta all'altra, non deve eseguire il tiro la prossima volta che si muove tra quelle due porte.

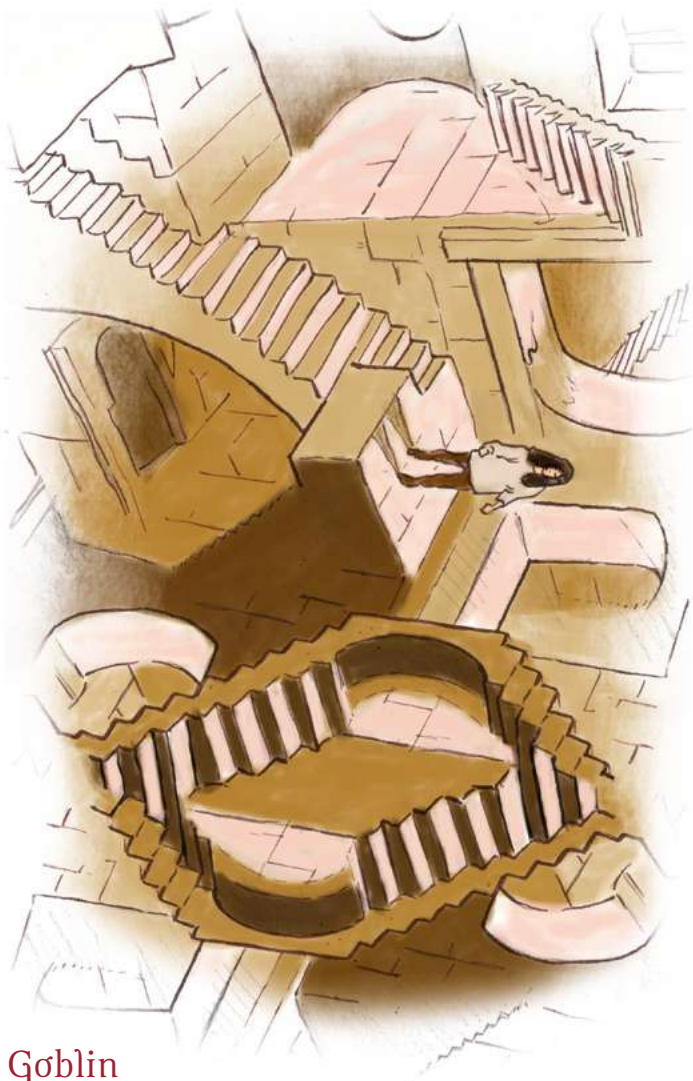
① **Scala che Scende.** Sala del trono (pag. 240).

② **Scala che Scende.** Alle Prigioni (pag. 232).

③ **Scala che Sale.** Alla Torre (pag. 248).

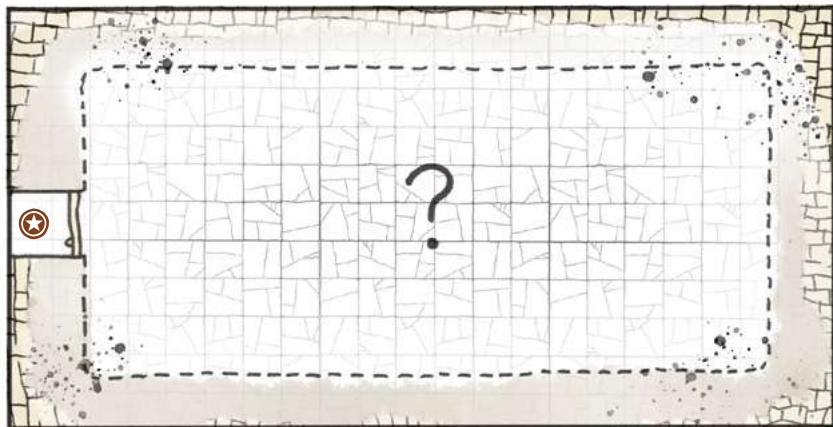
④ **Scala che Sale.** Alla Biblioteca (pag. 234).

⑤ **Porta.** Alla Simulsala (pag. 244).

⑥ **Porta.** Al Salone da ballo (pag. 246).

Re dei Goblin

1	Si ritira nella Sala del trono.
2	Si ritira nelle Prigioni.
3	Si ritira nella Torre.
4	Si ritira nella Biblioteca.
5	Si ritira nella Simulsala.
6	"Ciò che vi chiedo è così poco. Non avete che da temermi e amarmi."

8. LA SIMULSALA

In questa stanza c'è qualcosa che appare assai familiare, eppure...

La Simulsala è identica alla stanza nella quale i giocatori stanno svolgendo la sessione, con le eccezioni sotto elencate.

Tutte le porte sono false e non si aprono, eccetto quella da cui sono entrati i PG. Aprire una porta forzandola svela solo un muro di pietra spoglio dietro di essa.

La stanza non include persone a parte i PG del gruppo ed eventuali PNG al seguito.

Il manuale di *Labyrinth: il Gioco di Avventura* non è presente, ma ci sono tutti gli altri accessori di gioco come dadi, matite, miniature e via dicendo.

Se la stanza reale ha delle finestre, la vista che si gode dalla Simulsala è identica a quella nel mondo reale. Tuttavia, un esame più attento svela che la veduta è un semplice plastico a poche spanne dal vetro.

Se state giocando all'esterno, la Simulsala è una stanza dal soffitto a cupola larga circa 60 metri, con i muri dipinti a perfetta somiglianza dell'ambiente circostante. La porta è incorporata nella parete della cupola e l'area di gioco è situata esattamente al centro.

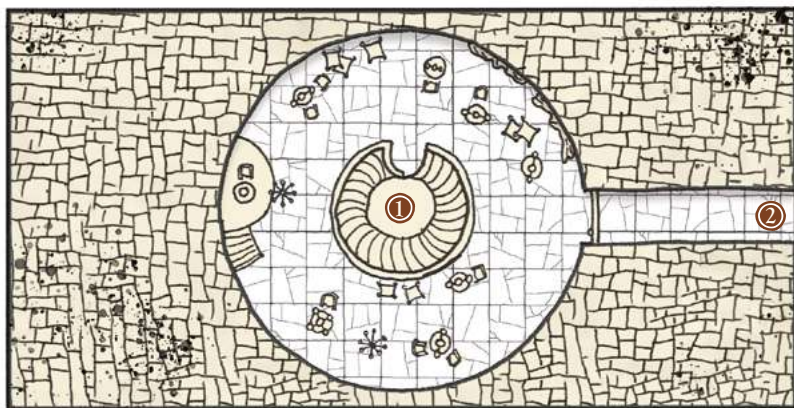
Qualsiasi oggetto fisico presente nella stanza reale può essere preso dai PG e aggiunto al loro inventario. Effettuare alterazioni nella stanza reale provoca cambiamenti analoghi nella Simulsala. Se i giocatori spostano la postazione di gioco in un altro ambiente del mondo reale, la Simulsala cambia per rispecchiare la nuova ambientazione appena i PG vi rientrano.

Porta. Alla Scalinata (pag. 242).

Re dei Goblin

1	Si ritira sulla Scalinata.
2	Scrive “Traditore” tra i Difetti di un PG.
3	Ruba ai giocatori le schede dei PG.
4	Prende un dado (che non può più **migliorare** o **intralciare** le prove).
5	Cerca di convincere un PG di essere un personaggio immaginario.
6	Si arrende.

9. LA SALA DA BALLO

Uno stanzone simile a uno scintillante globo di neve, drappeggiato di raso e illuminato da lampadari e candelabri tremolanti. Tutto sembra ruotare e volteggiare. Strani ballerini mascherati in elaborati costumi ridono, vi afferrano per le braccia e vi trascinano nel vivo della festa. Il salone è pervaso da una musica che sembra provenire da ovunque e da nessun posto.

Incontro: tirate sulla tabella la prima volta che il gruppo entra nel salone e poi dopo qualche minuto, a intervalli.

1. **Scala a Chiocciola.** Al centro del salone, scende alla Cucina (pag. 250).

2. **Porta.** Alla Scalinata (pag. 242).

Incontro

1-2	**Unirsi alle Danze.** I ballerini tentano subito di afferrare i PG e coinvolgerli nella danza. I PG devono lottare contro il potere ipnotico del ballo (difficoltà 4) per districarsi. Possono tentare una volta per ora o quando un altro PG cerca di trascinarli via. Se la musica viene interrotta per qualsiasi motivo, l'incantesimo si spezza per un po' e i PG possono muoversi liberamente, mentre i ballerini si coprono le orecchie e urlano.
3-4	**La Scala.** La scala a chiocciola al centro del salone scende in cucina ed è circondata da un fitto cerchio di danzatori che non vogliono spostarsi e lasciare che i PG interrompano il ritmo del ballo. Reagiscono spintonando indietro e scagliando bicchieri contro chiunque tenti di sgomitare per attraversare il cerchio (difficoltà 5).
5-6	**Il Banchetto.** L'intero salone è occupato da un vero dedalo di tavoli imbanditi sui quali sono accatastate le pietanze più allettanti che si possano immaginare. Se un personaggio assaggia qualcosa, deve resistere alla tentazione di sedersi e proseguire l'abbuffata (difficoltà 6). Non esiste un modo facile per raggiungere le porte su entrambi i lati, senza attraversare i tavoli. Salire sui tavoli spinge i commensali ad afferrare i PG per le caviglie e tentare di trascinarli giù.

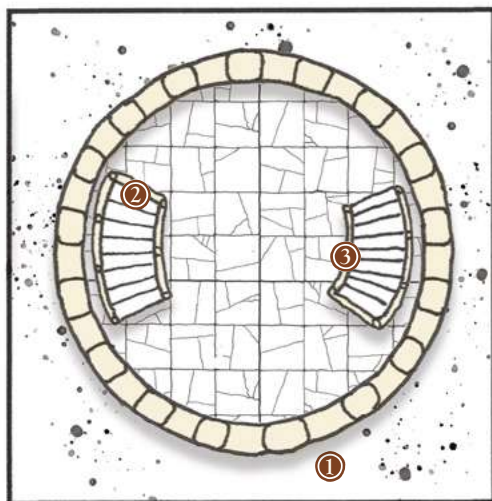
Ballerini

1	Completo elegante e maschera da serpente a due facce. Ha la schiena identica alla parte frontale.
2	Vestito lungo da ballo e maschera da rapace. Una squadra di Goblin manovra il tutto sotto la gonna.
3	Completo bianco con camicia nera e maschera da ragno. Le mani sono molto appiccicose.
4	Vestito immacolato, marsina a coda lunga tre metri e maschera da donnola. Balla come se qualcuno stesse riavvolgendo un filmato.
5	Abito a colori cangianti e maschera da topo. Balla più velocemente di quanto appaia possibile.
6	Vestito blu con nastrini e maschera da pavone. Se si tirano i nastrini, si mette a girare come una trottola.

Re dei Goblin

1	Si ritira nella Cucina.
2	Si ritira sulla Scalinata.
3	Indossa una maschera.
4	Cambia la musica in una melodia sinistra.
5	Chiede a un PG "un ultimo ballo".
6	Canzona i PG.

10. LA TORRE

Il parapetto della torre più alta del castello offre una vista impareggiabile sul Labirinto. La Città dei Goblin, la Terra del Tempo Che Fu, il Dedalo di Siepi e le Mura di Pietra si stagliano in lontananza in tutto il loro sconcertante splendore.

Incontro: tirate sulla tabella la prima volta che il gruppo entra nella stanza. L'incontro permane finché non viene risolto.

① **Posto di Vedetta.** Molto più in basso si può vedere il cancello (pag. 230).

② **Scala che Scende.** Alla Scalinata (pag. 242).

③ **Scala che Scende.** Alla Sala delle mappe (pag. 236).

Incontro

1-2	**Nidi di Uccelli.** I bastioni sono coperti di nidi di volatili. Disturbandoli si provoca la collera di tutti i pennuti, che spiccano il volo rendendo la stanza impossibile da attraversare finché il gruppo non trova un modo per rappacificarli (preferibilmente con del cibo). Per intrufolarsi tra i nidi serve una prova con difficoltà 4.
3-4	**Vedetta.** Un Goblin solitario è appostato sul ciglio della torre e sorveglia il Labirinto. Si presuppone che riferisca al Re ogni attività insolita, dato che la sala delle mappe mostra solo i movimenti dei personaggi. Anche con il cannocchiale, però, ha una vista pessima ed è sempre più preoccupato che il Re gli chieda di fare rapporto. Se il gruppo gli dà notizia di qualche evento insolito nel Labirinto, il Goblin cede in cambio una Sfera delle Ombre, che sbriciolata a terra fa diventare una stanza buia pesta finché il gruppo non ne esce.
5	**Temporale.** Un temporale localizzato infuria proprio in cima alla torre. Chiunque salga qui è bagnato fradicio e lascia, nelle successive tre stanze, una scia di impronte chiaramente individuabili. Se il Re dei Goblin è passato di qui, i PG possono rintracciarlo.
6	**Crollo.** La torre è ormai così instabile che è sul punto di crollare. Persino la brezza più lieve la fa oscillare pericolosamente. Ogni personaggio sul lato destro della torre deve tirare un dado: il risultato è la difficoltà della prova che i personaggi sulla sinistra devono eseguire per stabilizzare la torre. Se sono tutti sullo stesso lato, la torre comincia a crollare. Se la prova fallisce, la torre crolla scaricando i PG in una scena a caso del Castello.

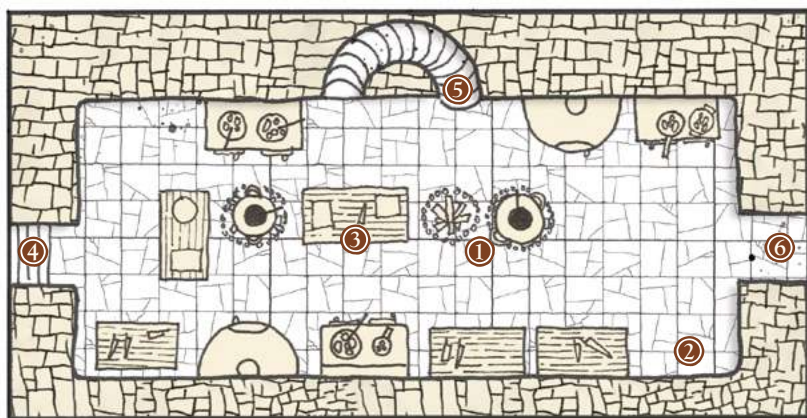
Uccelli

	Descrizione	Nome
1	Cinico, chiassoso e molto ansioso di appollaiarsi sulla vostra testa.	Falcappello
2	Gufo bruno coperto di neve che cade quando spicca il volo.	Nevigufo
3	Enorme avvoltoio grande come un bus scolastico.	Nekrofor
4	Stormo di colibrì piccoli come vespe; sciamano sopra qualsiasi cosa dolce.	Pulcini canterini
5	Serpente piumato con teste da oca a ciascuna estremità. Pessimo carattere.	Gussug
6	Struzzo dal piumaggio blu iridescente e zampe lunghe tre metri.	Trampoliere

Re dei Goblin

1	Si trasforma in gufo e si ritira al Cancello.
2	Si ritira sulla Scalinata.
3	Si ritira nella Sala delle mappe.
4	"Sono stato generoso fino a questo momento. Ma so essere crudele."
5	Tenta di spingere un PG giù dalla torre.
6	Fa finta di arrendersi.

11. LA CUCINA

In cucina c'è un caldo soffocante e aleggiano gli aromi di fumo di legna, spezie e carni arrosto. Una dozzina di Goblin sgobba freneticamente per preparare un gigantesco banchetto. Nessuno di essi sembra avere la minima idea di come si cucini. Una Goblin obesa e insolitamente grossa che indossa un grembiule, gira dondolando per la cucina, ispezionando il cibo e sbraitando insulti ai subalterni.

Incontro: tirate sulla tabella ogni volta che il gruppo entra nella stanza.

① **Focolari.** Dai calderoni ribollenti pieni di sbobba indefinibile si sprigiona un fumo acre ogni volta che i Goblin buttano dentro ingredienti sconosciuti.

② **Carne.** Appese ai ganci nel soffitto dondolano carcasse di strane bestie, pronte per essere macellate.

③ **Tavoli.** Coperti di ingredienti animali e vegetali non identificabili.

④ **Scala che Scende.** All'Armeria (pag. 252).

⑤ **Scala che Sale.** Al Salone da ballo (pag. 246).

⑥ **Lungo Corridoio.** Alla Sala del trono (pag. 240).

Incontro

1-2	**Minestra Versata.** Una delle vasche usate per bollire il Pantagruele, la specialità della capocuoca, si è rovesciata. Metà dei Goblin è in piedi su sedie e tavoli, mentre il resto scivola sul pavimento, tentando di evitare il liquido bollente e lanciando guaiti di dolore. Per attraversare la stanza, i PG possono provare ad arrampicarsi sui mobili e spingere via i Goblin o tentare di proseguire sul terreno senza scottarsi.
3-4	**Prova di Assaggio.** Una lunga fila di Goblin blocca la stanza: ognuno regge un campione della sua pietanza da fare assaggiare alla capocuoca. Se il gruppo cerca di farsi strada, i Goblin si ammucchiano su di loro e tentano di trascinarli sopra un calderone di zuppa. Se il gruppo scampa alla cattura e fugge dalla porta opposta, la capocuoca si imbestialisce e li insegue per il castello agitando un mestolone.
5-6	**Ancora Vivo.** A quanto pare c'è un pezzo di carne che scalcia ancora! Anzi, è un Cavaliere del Tempo Che Fu tutto intero! Uno dei calderoni scoppia: Sir Flavian, stocco in mano, balza fuori e tenta di dare battaglia ai Goblin, i quali per lo più restano fuori portata e gli lanciano coltelli e patate. Se il gruppo indossa ancora travestimenti Goblin, Sir Flavian tenta di duellare anche con loro, impedendogli di attraversare la stanza. È un provetto spadaccino e non sa cosa sia la paura.

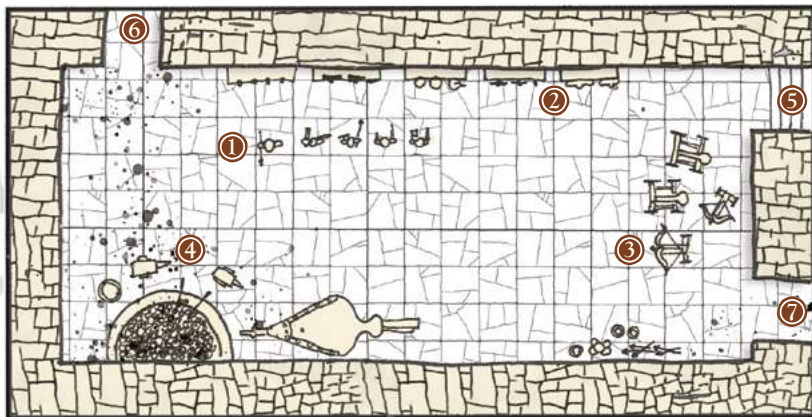
Goblin

	Descrizione	Nome	Qualifica
1	Aggiunge ai suoi piatti cerume, sudore e lacrime.	Ströga	Capocuoca
2	Minuscolo e giustamente arrabbiatissimo.	Bröntöl	Cameriere
3	Gocciolante, raffreddato e vitale per l'arte culinaria Goblin.	Lëzzo	Vicecuoco
4	Branchie, occhi grandi come piattini e pinne.	Sârd	Cuoco del pesce
5	Presa ferrea, adora stringere le mani.	Bögibö	Macellaio
6	Lava i piatti con la sua lunga lingua.	Sgüiscio	Lavapiatti

Re dei Goblin

1	Si ritira nell'Armeria.
2	Si ritira nel Salone da ballo.
3	Si ritira nella Sala del trono.
4	Ordina ai Goblin di attaccare.
5	Crea una nuvola di fumo.
6	Anima la verdura per trattenere i PG.

12. L'ARMERIA

Un lungo salone si staglia davanti a voi, zeppo del miglior assortimento di attrezzatura bellica che i Goblin siano riusciti a raggranellare. L'intero ambiente odora di ruggine e olio lubrificante.

Incontro: tirate sulla tabella ogni ora. Se i problemi non vengono risolti, cominciano ad accumularsi.

① **Manichini.** Alcuni manichini da addestramento imbottiti di paglia. Frecce, pugnali e l'occasionale scure li trafiggono ad angolazioni folli.

② **Rastrelliere.** Scaffali per armi e armature stracarichi di tutto ciò che un cavaliere Goblin potrebbe desiderare.

③ **Macchine da Guerra.** Tra cui baliste e catapulte. Le munizioni, alcune delle quali alquanto esplosive, sono accatastate lì vicino.

④ **Fucina e Incudine.** La fucina è accesa e caldissima, ma un mantice grosso come un elefante è pronto a portarla a temperature apocalittiche.

⑤ **Scala che Sale.** Alla Cucina (pag. 250).

⑥ **Lungo Corridoio.** Alla Biblioteca (pag. 234).

⑦ **Lungo Corridoio.** Al Cancello (pag. 230).

Incontro

1-2	**Rissa.** Una dozzina di Goblin si accapiglia da un bel pezzo, infuriando in tutta la stanza. Quasi tutti sono corazzati in un modo o in un altro, e tutti si picchiano con entusiasmo sulla testa con le armi che riescono ad agguantare. Il fracasso è assordante. Ai Goblin non interessa inseguire o catturare i PG, ma sono felicissimi di avere qualche nuovo bersaglio da colpire.
3-4	**Tiro al Bersaglio.** Diversi Goblin "collaudano" le macchine da guerra, lanciando grossi macigni, orci pieni d'olio e polli vivi verso una porta scelta a caso. Se i PG vogliono usare quella porta, devono schivare lo sbarramento (difficoltà 4) o trovare il modo di interrompere il tiro dei Goblin.
5-6	**La Fucina.** L'operatività è ai massimi livelli: una dozzina di Goblin si affanna a fabbricare armi bizzarre per equipaggiare l'esercito. Molti azionano il mantice, altri martellano barre di metallo incandescente, altri le temprano e altri ancora lucidano e affilano i prodotti finiti. Purtroppo eseguono queste operazioni in ordine semi-casuale, e ci vuole un sacco di tempo perché concludano qualcosa. Il gruppo può tentare di svicolare alle spalle dei Goblin evitando i detriti (difficoltà 4), ma se fallisce i Goblin li caricano impugnando le loro armi mezze finite e ancora incandescenti.

Goblin

	Descrizione	Nome	Qualifica
1	Un vero artista. Rifiuta di produrre oggetti che non siano unici.	Ïschi Bïschi	Fabbro
2	Coperto di fuliggine da capo a piedi, è completamente nero.	Fâbër	Tontolone
3	Magrissima, indossa un'armatura di piastre all'avanguardia.	Altamöta	Stilista
4	Porta una maschera che amplifica gli odori, e ne sembra esaltato.	Piubâss	Annusatore di acciaio
5	Ha gambe telescopiche che lo aiutano ad azionare il mantice.	Barnäbüs	Soffiatore
6	Coperto di bruciature che fumano. Adora il suo lavoro.	Minikölle	Tempratore

Re dei Goblin

1	Si ritira nella Cucina.
2	Si ritira nella Biblioteca.
3	Si ritira al Cancello.
4	Attacco con spada animata (il Goblin è appeso all'elsa).
5	Ordina ai Goblin di difenderlo.
6	Anima il fuoco per bloccare il passaggio.

13. CONCLUSIONE

"Dammi il bambino. Con rischi indicibili e traversie innumerevoli, ho superato la strada per questo castello oltre la Città dei Goblin, per riprendere il bambino che hai rubato. La mia volontà è forte come la tua, e il mio regno è altrettanto grande..."

Quando i PG hanno affrontato il Re dei Goblin e lo hanno costretto a restituire ciò che ha rubato, l'avventura si conclude in trionfo! Ora devono decidere cosa fare del Re sconfitto.

Chiedete ai giocatori cosa succede adesso che sono liberi di lasciare il Labirinto. Se sono Umani, possono tornare nel mondo reale. Altrimenti, possono vivere in un Labirinto meno oppressivo: forse vorranno stabilirsi in una delle aree che hanno esplorato durante il gioco.

Se un personaggio vuole spodestare il Re dei Goblin, può prendere il suo posto. Consegnate a quel giocatore il manuale: toccherà a lui organizzare la prossima avventura.

Se volete continuare usando gli stessi personaggi, potete creare nuove avventure nel Labirinto o in altri mondi di vostra ideazione.

Qualunque cosa decidano i giocatori, fate loro firmare il registro degli ospiti nella pagina a fianco: sarà la prova che hanno sconfitto il Labirinto!

...tu non hai nessun potere su di me.

- Sarah

Registro degli Ospiti

Sarah

Gogol

BUBO

Sir Pilim

CASSETTA DEGLI ATTREZZI

Nelle pagine seguenti troverete il bestiario e numerose tabelle: sono gli attrezzi che vi aiuteranno a generare creature, personaggi e curiosità del Labirinto. Lo strumento perfetto per i Re dei Goblin che desiderano ideare le loro scene e avventure personalizzate.

IL BESTIARIO

Bestione Cornuto

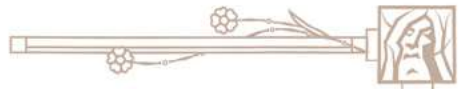
Grossi, pelosi e spaventosi per alcuni, i Bestioni Cornuti possono essere amici potenti. Sono famosi per la loro natura selvatica e molti abitanti del Labirinto li considerano poco più che animali, sebbene pochi oserebbero dirglielo in faccia. Un Bestione Cornuto fatica a entrare in alcune aree del Labirinto e molti possono rompere gli oggetti fragili anche senza averne l'intenzione.

I Bestioni Cornuti hanno la capacità di controllare con la mente un particolare tipo di oggetto. Quando create questi personaggi, scegliete un oggetto o tirate sulla tabella seguente. Il Re dei Goblin ha sempre l'ultima parola sul tipo di oggetto che può essere controllato. Molti Bestioni Cornuti possono controllare solo pochi piccoli oggetti alla volta, ma con allenamento e abilità questo potere può crescere. Un Bestione Cornuto non può creare oggetti dal nulla o alterare la loro forma.

Bestione Cornuto Casuale

	Nome	Pelliccia	Colore	Aspetto	Natura
1	Moro	Chiazzata	Rosso ruggine	Corna ricurve da montone	Curioso
2	Noby	Liscia	Lavanda	Corna ramificate	Ingenuo
3	Yama	Opaca	Nero pece	Lunga coda	Feroce
4	Ruffo	Lanosa	Verde muschio	Enormi zanne	Volubile
5	Waru	Filamentosa	Bianco cigno	Lunghi artigli	Prepotente
6	Lupe	Lunga	Blu mezzanotte	Lunga lingua	Patetico

Potere casuale

1	Può evocare acqua, che sale lentamente dal terreno fino a una profondità di due spanne.
2	Può evocare foglie che gli turbinano attorno tra folate di vento.
3	Può evocare una nebbia che ricopre lentamente la scena.
4	Può evocare formiche che marciano fuori dal terreno e obbediscono ai suoi comandi.
5	Può evocare monoliti che emergono dal suolo fino a 3 metri di altezza.
6	Può evocare un tappeto erboso alto un metro e mezzo che cresce rapidamente dal terreno.

Cavaliere del Tempo Che Fu

I nobili Cavalieri del Tempo Che Fu promuovono la giustizia e l'onore; ognuno ha giurato di rispettare i valori della cavalleria. Ad aiutarli in questo dovere hanno i loro possenti destrieri. Ogni Cavaliere deve trovare nel Labirinto un destriero da domare.

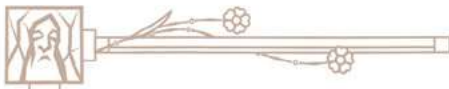
Cavaliere Casuale

	Nome	Aspetto	Voto
1	Dama Ofelia	Cicatrice, lancia e scudo	Liberare ogni prigioniero
2	Dama Desdemona	Mano con uncino, mazza	Proteggere ogni creatura più grande di lei
3	Sir Destrian	Arco, fuma una lunga pipa	Combattere al pareggio anziché alla vittoria
4	Sir Scorzafelce	Tricorno, martello d'arme	Dire sempre tutta la verità
5	Sir Crommur	Lungo mantello, alabarda	Essere il primo ad affrontare i pericoli
6	Dama Esther	Spada e pugnale da parata	Non arrendersi mai

Destriero Casuale

	Nome	Specie	Personalità
1	Di-Di	Cane danese	Vigliacco
2	Tessifuso	Cavallino in miniatura	Iperentusiasta
3	Iatzi	Montone	Umorismo che si manifesta a sproposito
4	Gettysburg	Collie	Completamente sordo
5	Vecchio Mordy	Mastino	Sempre sulla difensiva
6	Dizi	Piccolo emù	Rifiuta di imparare anche un solo comando

Cervo Nero

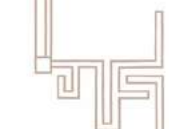
Un enorme cervo maschio dal mantello nero e le corna simili ad avorio pallido. Nelle ore dalla 10 alla 12 può emettere un grido che terrorizza a morte tutti i Goblin presenti nella scena. Qualcuno dice che il Cervo Nero possa saltare tra i mondi e che coloro che lo cacciano vengano condotti nel Labirinto, dove si perdono per sempre.

Custodi delle Mattonelle

Sotto il lastricato tra i Muri di Pietra e i macigni che costellano le zone selvagge, queste piccole creature costruiscono le loro case. Se una delle loro abitazioni viene scoperta, tirate sulla tabella qui sotto per darle un po' di "carattere".

Abitazioni Casuali dei Custodi delle Mattonelle

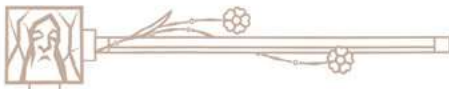
1	Dalla casa si sprigionano volute di fumo; il Custode della Mattonella stava fumando una lunga pipa.
2	Mille Custodi alti due centimetri vivono sotto un mosaico; possono cambiare l'immagine raffigurata.
3	Due genitori in difficoltà erano appena riusciti a fare addormentare il pargolo che ora strilla piangendo disperato.
4	Un Custode delle Mattonelle gigante agita rabbioso il pugno mentre, con l'altra mano, si copre con un telo da bagno.
5	Il Custode ha lunghe orecchie viola che restano impigliate tra le mattonelle, quando il tetto si richiude.
6	Un gruppo di Custodi delle Mattonelle gioca a carte, seduto attorno a un tavolo.

Falsi Allarmi

Queste gigantesche facce di pietra gridano avvertenze su tutto e qualunque cosa. Spesso i loro ammonimenti risultano molto fuorvianti. I Falsi Allarmi traggono grande soddisfazione dall'adempimento del proprio compito, ma incontrano di rado qualcuno che li ascolti.

Fatine

Le Fatine del Labirinto possono avere ogni forma e dimensione. Pur abitando in luoghi inaccessibili sono considerate fastidiosi parassiti nei Muri di Pietra, nel Dedalo di Siepi e nella Città dei Goblin.

Fatina Casuale

	Nome	Personalità	Aspetto	Abitudine
1	Sememiele	Maliziosa	Sempre umida di nettare	Spalma resina appiccicosa sul terreno per catturare le prede
2	Mattinbocciolo	Operosa	Bagliore dorato	Si nasconde nei fiori
3	Crepuscolina	Fastidiosa	Ha campanellini d'argento	Li suona per attirare le prede
4	Erbestiva	Diffidente	Coperta di muschio	Tende imboscate nell'erba
5	Goccialunare	Smemorata	Fredda come il ghiaccio	Ricopre di brina quel che tocca
6	Cardorugiada	Regale	Ha piccoli aculei a uncino	Si fa trasportare da vittime ignare

Fiammetti

I Fiammetti sono creature coperte di soffice pelliccia arancione e sono sempre pronti a fare festa. La loro capacità più notevole è il potere di staccarsi gli arti a piacimento e muoverli mentre sono lontani dal corpo – molto utile per guardare dietro gli angoli! Sono anche capaci di sprigionare piccole fiammelle dalle punte delle dita, il che risulta utile per illuminare oscure segrete.

Fiammetto Casuale

	Nome	Personalità	Aspetto	Capacità
1	Primus	Stralunato	Lunghe orecchie	Scalatore favoloso
2	Secundus	Ficcanaso	Baffoni	Può spiccare balzi lunghissimi
3	Tertius	Permaloso	Pelliccia bianca	Eccellente ballerino
4	Quartus	Sereno	Occhi strabuzzati	Ottima mira
5	Quintus	Allegro	Lungo becco	Sa fare ottime imitazioni
6	Sextus	Leale	Sovrappeso	Si muove furtivamente

Goblin

I Goblin possono avere qualsiasi forma, dimensione, colore e personalità. Sono di gran lunga le creature più comuni nel Labirinto e sono liberi di visitare, senza rischio, molte aree in cui altri personaggi non oserebbero addentrarsi. Tutti i Goblin giurano fedeltà al loro Re e, di conseguenza, molti di loro non agirebbero mai contro di lui.

Nome Casuale

	1	2	3	4	5	6
1	Gürdy	Farëtra	Blorb	Ströga	Ìschi Bìschi	Fødder
2	Zobst	Luerk	Måstifiles	Bröntol	Cianciaghindo	Pöngö
3	Sârd	Bübol	Trëmmol	Lëzzo	Naïv	Skøåt
4	Skubbin	Sqik	Fåüstüs	Tömö	Piubâss	Böing
5	Böstol	Püg	Tristablatta	Bögibö	Barnäbüs	Snik
6	Eff	Musoceffo	Süss	Poxi	Zîtzîe	Spürgö

Aspetto Casuale

	1	2	3	4	5	6
1	Elmo a punta	Mantello	Brache	Naso bulboso	Ali da pipistrello	Ali da uccello
2	Elmo a becco	Cotta di maglia	Spessi guantoni	Zampe da gallina	Pelle bitorzoluta	Zoccoli
3	Escrescenze fungine	Armatura sferica	Enormi corna	Piumaggio	Occhi bulbosi	Sdentato
4	Maschera misteriosa	Orecchie flosce	Faccia da scimmia	Coda aculeata	Capelli arruffati	Barbuto
5	Gobba	Pelo ispido	Faccia da rettile	Armatura chiodata	Braccia da scimmia	Vesti informi
6	Squame	Faccia a becco	Grembiule da cuoco	Vestiti a strisce	Denti sporgenti	Orbo

Equipaggiamento Casuale

	1	2	3	4	5	6
1	Forbici enormi	Mazza	Chiave inglese	Pennello e vernice	Gong	Lancia da torneo
2	Monocolo	Mazzafrusto chiodato	Mestolo	Incensiere chiodato	Tamburo	Granate
3	Scudo torre	Sacca di piume	Elmo a pentola	Sacchetto di dadi	Occhialoni scuri	Balestra
4	Ascia da guerra	Accalappia-uomini	Martello minuscolo	Spada serpentina	Stendardo da battaglia	Catapulta in miniatura
5	Pianta in vaso	Organetto	Mannaia	Frusta	Banana	Ali finte
6	Arma inastata	Ariete da sfondamento	Corno da guerra	Bastone mordicchio	Pipa da tabacco	Cannone in miniatura

Comportamento Casuale

	1-3	4-6
1	Cerca continuamente di sgattaiolare via per rilassarsi.	Chiama a raccolta un sacco di altri Goblin in un'orda personale.
2	Aggressivo a livello maniacale, attacca qualunque cosa veda.	Adora le gare di capocciate.
3	Sempre affamato, cerca costantemente cibi improbabili.	Cavalca sulle spalle della creatura più grande sulla scena.
4	Compone opere liriche Goblin nel tempo libero.	Schiaccia inutilmente insetti immaginari che lo tormentano.
5	Raccoglie pezzi di armature di scarto in quantità improponibili.	Inventa e vuol fare rispettare leggi arbitrarie.
6	Ama l'alta velocità e gareggia sempre con i suoi simili in sella a Cavalcature Goblin.	Marcia in formazione perfetta, ma nella direzione sbagliata.

Cavalcatura Goblin

I cavalieri Goblin sono spesso in sella a bizzarre creature simili a dinosauri. Usare queste bestie per spostarsi non è molto più rapido che andare a piedi, ma senz'altro è più divertente!

Capacità Casuali

1	Salto a lunga distanza
2	Può ripetere le parole che sente
3	Lunga lingua adesiva per afferrare
4	Segue le tracce dei Goblin su ogni terreno
5	Narcolessia
6	Capisce perfettamente l'italiano

Grifone

Un Grifone ha la testa e le ali da aquila e il corpo da leone. Se gli esemplari adulti sono terrificanti e i piccoli sembrano usciti da incubi, sono esseri intelligenti e spesso suscettibili alle lusinghe.

Nel Dedalo di Siepi abitano un Grifone e una Sfinge di nome Franz e Cleo. Si dice che siano le uniche creature delle rispettive specie. Appaiono sempre insieme e sono spesso impegnate in giochi dei quali solo loro conoscono le regole. Potete incontrarle a pag. 114.

Gussug

Questo volatile è un lungo serpente piumato con due teste dal becco d'anatra. Le sue penne iridescenti sfoggiano una varietà di colori. Le due estremità della creatura hanno spesso comportamenti e interessi opposti.

Leone Moreniano

Questi esseri elementali sono originari di un reame remoto. Pur dalla forma di leone, i loro corpi sono interamente d'acqua: molto utile quando cacciano le prede o fuggono dai pericoli.

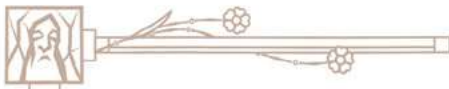
Lichenocchio

Il Re dei Goblin vede tutto ciò che succede entro le mura del suo regno. Se i vostri giocatori dicono o fanno qualcosa di sedizioso mentre un Lichenocchio li sta guardando, prendete nota.

Mani Premurose

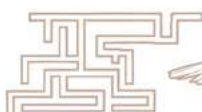
Le Mani Premurose sono un collettivo di mani intraprendenti che manovrano l'infrastruttura al di sotto del Labirinto. Si raggruppano per simulare volti rudimentali o fare gesti per comunicare con le altre creature. Amano obbedire agli ordini e si confondono facilmente se ricevono istruzioni complicate.

Nano

I Nani sono i tuttofare del Labirinto e li si vede spesso intenti ad aggiustare i muri o ad accudire i giardini. Burberi e operosi, i Nani sono sempre impegnati a riparare qualcosa che si è appena rotto o ad allestire qualche bizzarra sfida appena dietro il prossimo angolo. I Nani adorano le cose robuste e ben costruite, le associazioni e la soddisfazione di un lavoro ben fatto.

Nano Casuale

	Personalità	Strumenti	Lavoro	Atteggiamento	Lealtà
1	Vanitoso	Cesoie	Giardiniere	"Beh, a dire il vero..."	Al Re dei Goblin
2	Paranoico	Martello e scalpello	Muratore	Ansima e sbuffa	Ad altri Nani
3	Irascibile	Spruzzatore a soffietto	Disinfestatore	Risponde a monosillabi	A se stesso
4	Vigliacco	Malta e cazzuola	Stuccatore	Bisbiglia	Al personaggio più potente nei paraggi
5	Ossessivo	Chiave inglese	Idraulico	Logorroico	Al suo lavoro
6	Spudorato	Sega a mano	Falegname	Urla sempre	Ai viaggiatori

Nomi dei Nani

	1	2	3	4	5	6
1	Drog	Hedge	Gasket	Cato	Murl	Pender
2	Peskle	Ramses	Ruddle	Zeb	Julip	Vole
3	Frum	Hatchet	Montgomery	Wumpit	Ned	Twill
4	Quid	Gloon	Stunch	Nog	Tomble	Chester
5	Grolo	Ognar	Gulg	Tristum	Polk	Brisle
6	Tromble	Moot	Napo	Frond	Bracken	Gad

Piante Senzienti

Dopo aver assorbito per lunghe generazioni la magia del Labirinto, parte della flora ha acquisito una certa autocoscienza e ha cominciato a fare ciò che desiderava.

Bestie Topiarie

1	**Serpente Topiario.** Lungo oltre 30 metri, ha qualche difficoltà ad avvicinarsi furtivamente alle prede a causa del forte fruscio che emette strisciando. Tenta di ingoiare intere le sue vittime, che devono quindi aprirsi la strada per uscire dal suo ventre.
2	**Toro Topiario.** Ha la taglia di una grossa automobile e adora caricare in linea retta e gettare a terra i suoi avversari.
3	**Ragno Topiario.** Grande quanto una camera da letto, il ragno può zampettare molto velocemente e ama spruzzare ragnatele fatte di liane ricoperte di linfa per rallentare e avviluppare le sue vittime.
4	**Leone Topiario.** Adora tendere agguati alle sue prede e attaccarle alle spalle o catturare i ritardatari e i personaggi che sembrano piccoli o deboli. Odora di prezzemolo.
5	**Gorilla Topiario.** Alto quasi due metri e mezzo. Rifiuta di lasciar passare i PG e se lo attaccano li agguanta per poi scagliarli lontano.
6	**Giraffa Topiaria.** Il lungo collo le permette di guardare sopra le siepi e intralciare ogni tentativo di muoversi furtivamente in questa scena.

Cronosalice

Dietro la cortina dei rami del Cronosalice, i personaggi sono protetti dal passaggio del tempo. Qui nessuna azione del gruppo può fargli perdere un'ora. Il salice, più vecchio del Labirinto stesso, ricorda ogni cosa che vi è accaduta. Il Cronosalice è descritto a pag. 164.

Viole Pensanti

Negli angoli più bui del Dedalo di Siepi prospera una specie unica di edera variopinta. I fiori che crescono sul rampicante possono girarsi e parlarsi tra loro: sono molto acculturati e sottolineano con disappunto la mancanza di finezza altrui. Si arrabbiano molto se una creatura comincia a strappare i rampicanti dal muro e, per impedirglielo, tentano di imprigionarlo tra i viticci.

Virgulti

Nel cuore dei giardini c'è un asilo speciale che alleva la prossima generazione di verzura del Labirinto (pag. 128). I Virgulti sono accuditi da Madama Aloe, la più grande tra le piante senzienti.

	Tipo	Atteggiamento
1	Amaranto	Difensivo
2	Giacinto	Avventuroso
3	Salice	Frignone
4	Menta	Sospettoso
5	Ofride fior di bombo	Responsabile
6	Olivo	Distratto

Sentinelle Sottosopra

Ossessionati dagli indovinelli, questi esseri simili a capre sorvegliano le porte in tutto il Labirinto, proponendo sfide e rompicapi a chiunque desideri passare. Potete trovare un assortimento di indovinelli a pag. 75 o cercarli su Internet.

Sfinge

Una Sfinge ha la testa di un Umano, il corpo da leone e le ali da uccello. La natura felina può farle sembrare indifferenti o persino crudeli, ma in realtà sono creature molto giocherellone. A quanto pare nel Labirinto esiste solo una Sfinge: si chiama Cleo e potete incontrarla a pag. 114.

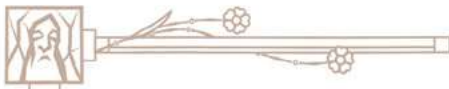
Signora delle Cianfrusaglie

Una volta le Signore delle Cianfrusaglie erano come voi e me, ma non hanno mai imparato a lasciar andare ciò che non serve più. Con il passare degli anni, hanno accumulato così tante carabattole che ora sono definite dalle loro collezioni. Ogni volta che tre o più Signore si incontrano, si sentono obbligate a tirare fuori le loro collezioni e scambiarsi gingilli. Ogni Signora è una sorta di collezionista, sebbene i loro gusti siano alquanto impenetrabili per chiunque altro.

Signora delle Cianfrusaglie Casuale

	Descrizione	Nome
1	Tiene insieme la collezione nel viluppo dei suoi capelli.	Margaret
2	Nella sua collezione c'è qualcosa di vivo, qualcosa che morde.	Ruth
3	Tiene la sua collezione in equilibrio precario sulla testa.	Shirley
4	La sua collezione è molto larga; meglio non accostarsi quando fa le curve!	Florence
5	La sua collezione è interamente composta di giornali e riviste.	Lillian
6	Quando cammina sferraglia facendo un fracasso assordante.	Agnes

Tartaruga Gigante

A quanto si sa, nel Labirinto ne esiste solo una. Si chiama Panjandra e abita in un'antica palude. Nonostante la sua età e habitat, Panjandra ha un odore sorprendentemente gradevole.

Tasso Gigante

Rari, notturni e spesso timidi, i Tassi Giganti sono giunti nel Labirinto da lontano e cercano di non dare fastidio. Parlano con grande eloquenza e hanno un'educazione impeccabile. Ecco alcuni suggerimenti di nomi per i Tassi Giganti.

Tasso Gigante Casuale

1	Duca Ahem
2	Arnaldo De' Carbonai-Verdi
3	Guglielmo Caseo-Stoppin III
4	Conte Bianconi-Bianconi-Algidi
5	Fastolvùp McConnor
6	Dagoberto Tuttotramonto Junior

Trampoliere

I Trampolieri hanno un piumaggio azzurro iridescente e zampe lunghe più di tre metri. Possono scavalcare agevolmente i muri del Labirinto. Sono creature molto territoriali, ma estremamente leali verso coloro che considerano amici.

Troll Notturno

Le armi naturali e il pessimo carattere di queste massicce creature li rendono agenti ideali per il Re dei Goblin. Gli abitanti del Labirinto tendono a star loro alla larga, specialmente di notte.

Durante il giorno, infatti, i Troll Notturni sono per lo più intorpiditi e assonnati. Di notte, invece, sono assai più aggressivi e più difficili da individuare in tempo.

Umano

Gli Umani sono un'autentica stranezza nel Labirinto. Per lo più vi arrivano dal nostro mondo e pochi vi rimangono molto a lungo. Un personaggio Umano è considerato strano ed esotico da molti abitanti del Labirinto, alcuni dei quali reagiscono alla sua presenza con ostilità.

Gli Umani possono essere piuttosto abili in molte cose, capaci di competere con buona parte delle altre razze in atletica e competenze. La loro prospettiva unica gli consente di risolvere problemi che i locali non si rendevano nemmeno conto di avere.

Umano Casuale

	Nome	Personalità	Aspetto
1	Sarah	Caparbio	Capelli castani e panciotto.
2	Alexa	Ribelle	Giacca di pelle e cresta alla mohicana color blu elettrico.
3	Maria	Deciso	Chioma arancione e abito rinascimentale.
4	George	Esausto	Giubba militare verde e copricapo sciaccò.
5	Moppet	Curioso	Vestito come un Goblin.
6	Dorian	Noncurante	Lungo soprabito vittoriano e camicia a fiori.

Uomo Grillo

Queste creature abitano sugli alberi e incontrarle è molto raro. Possono balzare da un ramo all'altro con incredibile rapidità. Un Uomo Grillo che si fa chiamare il "Principe Passero" appare a pag. 136. Di notte, le note da violino delle canzoni degli Uomini Grillo riempiono l'aria del bosco.

Verme

La prima cosa che si nota di un Verme è che è molto, molto piccolo! I Vermi lasciano di rado le loro case nel Labirinto, perché anche un breve viaggio per loro è una discreta odissea. A volte un Verme decide di imbarcarsi in una grande avventura chiedendo un passaggio a qualche amico e offrendo l'aiuto che può dare. Potreste pensare che un piccolo Verme non sia di grande aiuto, ma sbagliereste! Molti ostacoli del Labirinto, insormontabili per le razze più grandi, possono essere facilmente oltrepassati da un esserino capace di infilarsi nelle fessure...

Verme Casuale

	Nome	Personalità	Atteggiamento	Aspetto
1	Bertrànd	Pedante	Mai indeciso	Giallo a macchie verdi
2	Ernèst	Pettegolo	"Non dite che ve l'ho detto io, ma..."	Blu a strisce arancioni
3	Cecìl	Lagnoso	"Non è giusto!"	Verde con zampe viola
4	Amandìn	Pantofolaia	Cita sempre qualche proverbio	Strisce bianche e nere
5	Gilles	Altruista	Dà buffetti affettuosi sulla testa	Bruno e anziano
6	Renée	Pratica	Raccoglie ingredienti di continuo	Rossa a righe gialle

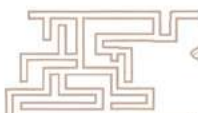



TABELLE CASUALI

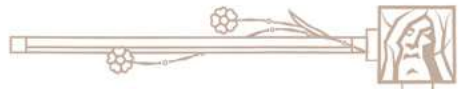
Incontri Casuali

Cosa succede?			
11	Fiammetti che cercano di staccarsi le teste.	41	Goblin che tendono un'imboscata a un Troll Notturno.
12	Un Cavaliere del Tempo Che Fu sulle tracce di una bestia a forma di rana.	42	Squadra di Goblin che allestisce trappole.
13	Migliaia di Fatine che migrano.	43	Nani che scavano un'enorme buca.
14	Vermi che tengono un'elezione.	44	Un Troll Notturno che tende un'imboscata ai Goblin.
15	Un Cavaliere del Tempo Che Fu che seppellisce il suo destriero.	45	Quattro Goblin che si azzuffano per un trofeo.
16	Un Troll Notturno scrolla un albero per raccogliere i frutti.	46	Nani che riparano qualcosa.
21	Fatine che intrecciano una rete per una trappola.	51	Goblin che portano via un prigioniero.
22	Signore delle Cianfrusaglie che rubano oggetti dei Goblin.	52	Un prigioniero che scappa inseguito dai Goblin.
23	Goblin che nuotano nel pantano.	53	Goblin che disegnano graffiti.
24	Un Troll Notturno addormentato.	54	Nani che abbattono un muro.
25	Uno smottamento cancella il sentiero.	55	Un cavaliere che studia confuso una mappa.
26	Una Bestia a forma di rana intenta a scavarsi una nuova tana.	56	Un carro di liquame rovesciato.
31	Vermi che fanno una gara.	61	Cucina improvvisata dei Goblin.
32	Giardinieri Nani all'opera.	62	Partita di Pallapranzo (vedere pag. 192).
33	Un'adunanza di Saggi.	63	Un gruppo di rapinatori Goblin.
34	Un Troll Notturno che trascina una gigantesca gabbia.	64	Matrimonio Goblin.
35	Un cavaliere Goblin che gira in tondo.	65	Opera lirica Goblin. Atroce.
36	Nani che pescano in uno stagno.	66	Una rissa generale.

Pozioni Casuali

	Effetto (dura un'ora)		
11	Sonno	41	Invisibilità
12	Forma di Goblin	42	Supercolla
13	Vista a raggi X	43	Cambio di voce
14	Ventriloquio	44	Soffio di fuoco
15	Supervelocità	45	Soffio di uragano
16	Tanta acqua da riempire una casa	46	Animare oggetto
21	Immunità al fuoco	51	Superforza
22	Rimpicciolimento	52	Respirare sott'acqua
23	Telecinesi	53	Lettura del pensiero
24	Braccio extra	54	Soffio congelante
25	Sfera di silenzio	55	Ira
26	Memoria perfetta	56	Bolla traslucida invulnerabile
31	Supersensi	61	Pelle di pietra
32	Forma melmosa	62	Nessun attrito
33	Fascino	63	Paura
34	Clona il bevitore	64	Parlare con le piante
35	Infatuazione	65	Nube di nebbia
36	Rende il bevitore simile a un oggetto	66	Pelle luminescente

Oggetti Casuali

1-3			
11	Tromba	41	Rampino
12	90 metri di spago	42	Cactus in vaso
13	Bandiera bianca	43	Cespuglio di rose sradicato
14	Sacchetto di biglie	44	Scheggia di cristallo scuro
15	Periscopio	45	Fetta di torta ancora calda
16	Asta di legno lunga 2 metri	46	Fibbia da cintura a faccia di gargolla
21	Lancia da torneo lunga 3,5 metri	51	Splendido dipinto di pesce morto
22	Tre pezzi di muro rotto	52	Gesso magico (il disegno diventa reale)
23	Blocco di lardo avvolto in carta oleata	53	Lucido da scarpe nero
24	Gabbia per uccellini di filo metallico	54	Batteria da cucina completa
25	Campana con impugnatura di legno	55	Anello di pietra
26	Libro fradicio	56	Lungo mantello rosso a strascico
31	Fionda	61	Scatola chiusa piena di chiavi
32	Badile	62	Grosso gong
33	Scatola di fiammiferi	63	Cappotto di pelliccia di Troll Notturno
34	Rotolo di nastro isolante	64	Forchetta lunghissima
35	Sei campanellini	65	Blocco di ghiaccio in lento scioglimento
36	Giornale minuscolo (*L'Eco dei Vermi*)	66	Un tappeto con un albero genealogico

4-6			
11	Specchietto (si può vedere ogni scena)	41	Monocolo
12	Spada spezzata	42	Dado con gufo al posto dell'1
13	Coppia di orecchie finte	43	Supercolla a presa istantanea
14	Scettro elegante	44	Armatura trapuntata dai colori orribili
15	Poesia scribacchiata. Raccapricciante.	45	Corazza di cuoio borchiato
16	Vino più vecchio del Labirinto	46	Brocchiere
21	Gufo impagliato	51	Manette
22	Lucchetto aperto	52	Patente di guida
23	Guanti di velluto rosso	53	Sacco pieno di topi (per lo più vivi)
24	Pallapranzo mezza mangiata	54	Guanti artigliati
25	Mappa del castello del Re dei Goblin	55	Gabbietta con canarino
26	Spilloni da maglia parecchio acuminati	56	Trappole per topi
31	Stivali chiodati	61	Stivali a molla
32	Serie di piatti in porcellana	62	Tavoletta di cioccolato
33	Medaglia militare	63	Zoccoli di legno
34	Pesce rosso domestico	64	Trampoli
35	Libro di bozzetti orrendi	65	Pantofole
36	Monete del mondo umano	66	Stivali chiodati

INDICE

A

B

C

D

E

F

G

H

I

L

M

N

O

P

R

S

T

U

Postfazione

Abbiamo riflettuto a lungo su quale potesse essere la chiusura più adatta per il libro, perché in questi casi è facile sbagliare.

Volevamo riassumere in poche parole i nostri sentimenti per Jim Henson e Brian Froud, i primi a immaginare il mondo fantastico e sorprendente con il quale abbiamo provato a giocare.

Bisognava anche parlare di David Bowie, Jennifer Connelly, Terry Jones e chiunque altro abbia contribuito a dare vita a quel mondo.

In ultimo bisognava dire di voi, i giocatori, che scegliate di essere Re dei Goblin o intrepidi avventurieri.

Speriamo che vi siate divertiti nel Labirinto almeno quanto noi!

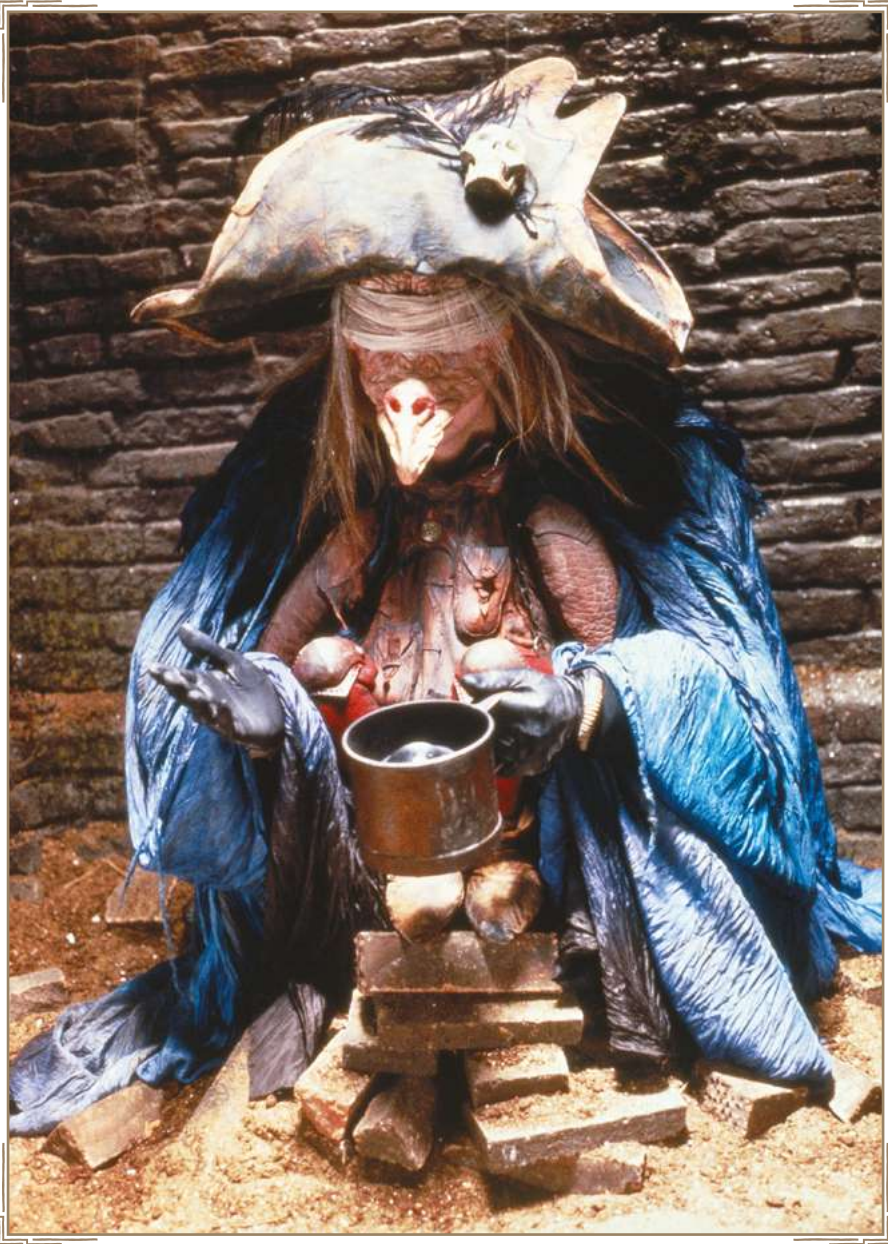
Certo, può sembrare un po' ovvia quando è scritta così... ma è la postfazione perfetta.

Grazie!

LA GALLERIA

Sarah e Bubo si incontrano di nuovo nella discarica.

In alto. *Sir Didimus onora il suo voto.* **In basso.** *Sarah mercanteggia con Gogol.*

In alto. *Le Mani Premurose portano Sarah nella segreta.* **In basso.** *I Falsi Allarmi lanciano i loro avvertimenti.*

Il Re dei Goblin travestito da mendicante cieco.

A sinistra. *Il Saggio in profonda riflessione.* **A destra.** *Un cavaliere Goblin pattuglia la strada.*

In alto. *Il Verme vi invita a prendere una tazza di tè.* **Al centro.** *Una Fatina abbattuta.* **In basso.** *I due batacchi.*

In alto. *La banda dei Fiammetti passa alle maniere forti.* **In basso.** *Bubo e Sarah.*

Una Signora delle Cianfrusaglie cerca di convincere Sarah a rimanere per sempre nella discarica.

In alto. *L'entrata della Città dei Goblin.* **Al centro.** *I Goblin perlustrano le vie.* **In basso.** *Magic Dance!*

In alto. *Toby è circondato dai Goblin.* **In basso.** *Sarah cerca Toby sulla scalinata.*

In alto. *Sarah è incantata nel salone da ballo.* **In basso.** *Sarah e il Re dei Goblin rapiti nel momento.*

Sarah e Jareth.

"Tu non hai nessun potere su di me."

Jim Henson's LABYRINTH

Il Gioco d'Avventura

"Con rischi indicibili e traversie innumerevoli, ho superato la strada per questo castello oltre la Città dei Goblin, per riprendere il bambino che hai rubato. La mia volontà è forte come la tua, e il mio regno è altrettanto grande. Tu non hai nessun potere su di me!"

Questo è *Labyrinth di Jim Henson: il Gioco di Avventura*. Sarete così arditi da affrontare il Re dei Goblin e sconfiggere il Labirinto? Nelle pagine di questa splendida riproduzione del libro di Sarah troverete tutto ciò che vi occorre per esplorare il Labirinto.

- Regole facili da imparare, perfette per giocatori principianti.
- Enorme avventura di oltre 200 pagine da esplorare con i vostri amici.
- "Segreta" speciale contenente una coppia di magnifici dadi personalizzati.
- Sussidi di gioco comprendenti bestiario, tabelle e consigli per le vostre avventure.
- Utile segnalibro di riferimento a doppia facciata.
- Volume rilegato di alta qualità con rivestimento in stoffa e tre segnalibri a fettuccia per tracciare il progresso nel gioco.
- Splendide illustrazioni di Brian Froud, Johnny Fraser-Allen e Ralph Horsley.

ALCSTUDIO

TM & © The Jim Henson Company/Labyrinth Enterprises. I marchi e loghi JIM HENSON'S e LABYRINTH, i personaggi e gli elementi sono marchi registrati di The Jim Henson Company. Il film © 1986 Labyrinth Enterprises. Tutti i diritti riservati.

River Horse e River Horse Games sono denominazioni commerciali di River Horse (Europe) Ltd. River Horse, il logo River Horse sono ®, TM e/o © 2020 River Horse. River Horse: Lenton Business Centre, Lenton Boulevard, Nottingham, NG7 2BY, United Kingdom. Conservare queste informazioni per i propri archivi. I componenti effettivi potrebbero differire da quelli mostrati. Stampato in Cina.

ISBN 978-88-31334-23-5

9 788831 334235

€ 39.90

Difficoltà	
1	Non serve tirare
2	Un gioco da ragazzi!
3	Non proprio da ragazzi...
4	Non sembra tanto difficile
5	Abbastanza impegnativo
6	Non è giusto!

Quanti dadi?
Normalmente, un dado
Due dadi se **migliorato**
Due dadi se **intralciato**
Un dado se entrambi

Con il lavoro di squadra si può ridurre la difficoltà di 1 per aiutante se hanno Tratti applicabili.

Se il risultato è uguale o maggiore della difficoltà, si ha successo. Altrimenti è un fallimento!

Scene & Progresso
(pag. 28)

Quando il gruppo lascia una scena, tirare un dado e aggiungerlo al progresso del gruppo, quindi andare a quella scena.

Se la scena è in un nuovo capitolo, andare alla scena 1 di quel capitolo.

Se il gruppo vuole rivisitare una scena, devono superare una prova (difficoltà 4).